

ProSYS
Manuel Utilisateur

Pour ProSYS 16, ProSYS 40, et ProSYS 128

Remarque importante

Ce manuel est livré et tient compte des conditions et limitations suivantes:

- ✦ Ce manuel contient des informations qui sont la propriété de RISCO Group. Ces informations ne sont disponibles que pour les utilisateurs du système qui ont une autorisation explicite et correcte.
- ✦ Aucune partie de ce manuel ne peut être utilisée pour d'autres buts, être communiquée à une autre personne ou firme ou être reproduit ni électroniquement, ni mécaniquement, sans le consentement écrit de RISCO Group.
- ✦ Les textes et les graphiques ne sont donnés qu'à titre d' illustration et explication. Les spécifications sur lesquelles ils sont basés, peuvent être changés sans avertissement préalable.
- ✦ Les informations dans ce document sont sujettes à changements sans avertissement préalable. Les noms et les personnes utilisés comme exemple dans ce manuel, sont fictifs, si pas mentionnés autrement.

Information au client

RAPPORT DE CONFORMITÉ DE RTTE
Par ceci, RISCO Group, déclare que les panneaux de cette commande * (RP128MC00XXA, RP140MC00XXA, RP116MC00XXA) avec les accessoires de câble (câbles y compris) et les accessoires sans fil, est en conformite aux conditions essentielles et à d'autres dispositions appropriées de 1999/5/EC directif.

* XX Represent code de pays

Contenu

Chapitre 1: Introduction

Félicitations pour l'achat de votre système de sécurité Rokonet ProSYS. La ProSYS a été spécifiquement conçue pour satisfaire à plusieurs exigences pour beaucoup d'applications particulières et commerciales.

Utilisation du système

La communication avec votre ProSYS s'effectue par un ou plusieurs claviers ou un appareil téléphonique. Il y existe deux types de claviers : un clavier avec indication LEDs et un autre avec un écran LCD. Via les touches, il est possible d'envoyer des commandes à votre système. A son tour, le système peut vous donner des informations sur l'écran, grâce aux indicateurs et aux tonalités que le clavier peut produire. Voir page 5 pour une description des différents types de claviers.



Votre système de sécurité ProSYS est équipé d'une série de détecteurs et de contacts qui ont été installés dans le bâtiment. Ceux-ci sont conçus pour détecter des conditions anormales et pour informer le système de l'état d'une porte, une fenêtre, un corridor, une pièce ou une zone protégée.

Votre système vous protège spécifiquement contre les intrus. Quelques systèmes vous offrent en outre une protection contre l'incendie ou l'environnement (par ex : détection de gaz ou de niveau d'eau).

L'unité centrale, qui contient l'électronique du système et la batterie de secours, fonctionne à l'arrière plan et est installée hors de vue pour des raisons de sécurité.

Vous pouvez mettre une application ou l'éclairage du bâtiment sous l'asservissement de la ProSYS, ce qui permet facilement sa mise en/hors service automatiquement ou suivant une commande de l'utilisateur sur l'un des claviers, comme décrit à la page 23.

En outre, la ProSYS peut gérer le contrôle d'accès, ce qui vous permet de définir et de contrôler le niveau d'accès et les horaires pour les utilisateurs dans votre système de sécurité, aussi bien que de définir les fonctions disponibles pour chaque utilisateur.

La ProSYS peut être commandée comme suit:

✦ Le logiciel Upload/Download pour le PC permet à l'installateur de programmer le système et permet à l'utilisateur d'utiliser le système et de vérifier l'état du système.

✦ Si prévu, votre système peut être mis en service avec une clé digitale ou une commande à distance. Ces accessoires doivent être installés et programmés par votre installateur.

✦ Si votre système est équipé du module vocal, il est possible de communiquer des informations audibles sur l'état du système et de permettre à un appareil téléphonique DTMF de fonctionner comme clavier pour le système. En cas de certains événements, comme une alarme intrusion, le module vocal peut vous informer de la situation par téléphone en vous transmettant un message préalablement enregistré. (Voir *Module Vocal – Programmation et Utilisation*).

La première tâche qui doit être effectuée avant de commencer à utiliser le système est la C*réation et changement de codes utilisateurs,* comme décrit à la page 27.



REMARQUE:
Toutes les réparations et le service, incluant l'échange de la batterie de l'appareil doivent être effectués par une personne qualifiée et certifiée.

La famille ProSYS

Ce manuel est valable pour tous les types de panneaux de la famille ProSYS. Le tableau suivant montre le nombre d'options dans chaque panneau.

Caractéristiques	ProSYS 16	ProSYS 40	ProSYS 128
Nombre de zones	8 – 16	8 - 40	8 - 128
Codes utilisateurs	30	60	99
Sorties	6 - 22	6 - 38	6 - 70
Numéros "Suivez-moi"	8	8	16
Nombre de claviers	8	12	16
Partitions	4	4	8
Horaires	8	16	32

Conceptions et Définitions

Il y a quelques concepts avec lesquelles vous devez vous familiariser. La compréhension de ces concepts peut vous aider à mieux comprendre et utiliser votre système.

Niveau d'autorité: Chaque personne qui utilise le système a reçu un code utilisateur, qui est lié à un niveau d'autorité. Les utilisateurs avec un 'Niveau d'autorité élevé' ont accès à plus de fonctions systèmes, tandis que ceux avec un 'Niveau d'autorité plus bas' sont limités. Il y a neuf niveaux d'autorité disponibles pour les utilisateurs de la ProSYS, comme décrit à la page 30

Centre de Surveillance: Votre système peut être programmé pour transmettre les alarmes à un Centre de Surveillance. Un Centre de Surveillance réagit aux messages d'alarmes qui lui sont transmis par le système (normalement via le téléphone) et avertit, si nécessaire, les services d'urgence.

Fonction carillon de porte: La fonction carillon de porte est une suite de trois courtes tonalités du clavier, qui peut être programmée pour avertir que quelqu'un traverse la zone sélectionnée. Cette fonction peut être utilisée par exemple pour communiquer l'arrivée d'un client, chaque fois quelqu'un ouvre la porte. La fonction carillon de porte peut être mise en ou hors service à volonté.

Historique d'événements: Une liste d'événements du système peut être affichée à l'écran d'un clavier LCD ou téléchargée via le logiciel Upload/Download et imprimée pour une analyse plus approfondie.

Retardement d'entrée/de sortie: Votre système de sécurité doit avoir un retardement d'entrée / de sortie pour permettre d'entrer et de sortir du bâtiment sans déclencher une alarme non souhaitée.

Téléphone 'suivez-moi': A côté de la transmission standard d'un événement vers un centre de surveillance, le système peut aussi transmettre un message vers le téléphone ou GSM de l'utilisateur du système.

Groupe: Un nombre de zones réunies en une seule unité, ce qui permet d'armer le système partiellement. Chaque zone peut être attribuée à un groupe particulier ou une combinaison de quatre groupes (A, B, C ou D). Chaque partition peut être répartie en maximum quatre groupes.

Interrupteur à clé: Votre système peut aussi être équipé d'un interrupteur à clé, ce qui permet de mettre le système en ou hors service de manière simple.

Partition: L'un des avantages de la ProSYS est la possibilité de diviser un système quelconque en un nombre de partitions. Chaque partition peut être considérée comme un système de sécurité unique qui peut être mis en ou hors service séparément.

Proximité: Une technologie qui permet à un clavier ou à lecteur proximité de détecter qu'un badge proximité s'approche. Ceci offre une façon aisée et convenable de mettre le système de sécurité en ou hors service.

Sabotage (Tamper): Une fonction qui enregistre les tentatives de sabotage du système. Un signal d'alarme est généré quand par exemple un composant du système est ouvert sans autorisation.

Rapports de dérangement: Si nécessaire, votre système de sécurité peut communiquer les erreurs et dérangements éventuels, afin qu'un installateur puisse éventuellement être contacté pour les résoudre.

Upload/Download: Logiciel utilisé par l'installateur pour la programmation du ProSYS et par l'utilisateur pour la commande du système et la lecture de l'état système.

Code utilisateur: Un code de maximum quatre ou six chiffres qui est utilisé pour commander la ProSYS.

Sortie (UO): En plus de la commande normale de votre système, il est possible de mettre sous l'asservissement de la ProSYS une application (domestique) comme par exemple l'éclairage, permettant ainsi sa mise en ou hors service de façon automatique ou par une commande de l'utilisateur à partir d'un clavier quelconque (UO est l'abréviation de Utility Output).

Programmes hebdomadaires: Grâce à l'horloge incorporée au système, il est possible de définir des gestions automatiques comme la mise en ou hors service de sorties et des limitations utilisateurs.

Zone: Un détecteur individuel ou ensemble de détecteurs. Les zones qui utilisent des détecteurs pour détecter les intrusions sont les zones intrusions. Un autre type de zone peut avoir un ou plusieurs détecteurs incendie. Celles-ci sont les zones incendies.

Chapitre 2: Votre Clavier

Comme utilisateur de votre système de sécurité, vous vous occupez plutôt du clavier. Ce chapitre explique les indications visuelles du clavier et l'utilisation des touches.

Chaque clavier du système est attribué à une partition spécifique, ce qui signifie que les commandes introduites sur un clavier, ne sont exécutées que dans la partition à laquelle le clavier est attribué. Si on appuie par exemple sur la touche armement rapide (Quick Arm) d'un clavier attribué à la partition 1, alors seul la partition 1 sera armée.

Chaque clavier de votre système utilise les indicateurs LED situés sur la gauche pour indiquer son état, comme décrit à la page 5.
Vous pouvez utiliser les touches du clavier pour donner les commandes de mise en ou hors service du système, pour exclure des zones, effectuer des appels de secours, etc., comme décrit dans les chapitres ci-après.



REMARQUE:
Les touches et les indicateurs LED (sauf les indicateurs de **Zones**) sont identiques sur tous les types de claviers.

Types de claviers

La ProSYS n'accepte que les types de claviers suivants :

Clavier LED: Indique l'information via des LED's (clavier à 8 LED's ou clavier à 16 LED's).

Clavier LCD: Indique l'état du système via des messages en texte clair affichés sur un écran LCD.

Clavier LCD Proximité: Un clavier LCD qui offre la possibilité de détecter la présentation d'un tag de proximité. Ce type de clavier offre à l'utilisateur une façon aisée pour mettre en ou hors service le système de sécurité. Consultez *Chapitre 12, Clavier Proximité*, page 45.

Indicateurs LED

Les six indicateurs LED qui se trouvent en haut à gauche, indiquent les états typiques du système, comme décrit ci-dessous. Certains indicateurs ont des fonctions supplémentaires qui seront mentionnées plus loin dans ce manuel.



REMARQUE:
Si nécessaire, l'état du système peut être dissimulé en activant le mode *LCD Dissimulé*. Dans ce mode, les LED's ⏻ **(En Service)**, ✓ **(Prêt)** et ⤳ **(Exclusion)** ne fonctionnent pas, et le LCD affiche **ENTRER CODE:** Après l'introduction d'un code valide, le système revient en mode de commande normale. Une minute après la dernière commande, le système relance automatiquement le mode *LCD Dissimulé*.

La LED ⏻ (Alimentation)

La LED ⏻ indique le fonctionnement du système.

Etat	Description
ALLUMEE	Le système fonctionne correctement sur tension réseau (230V); la batterie stand-by est en bon état.
ETEINTE	Le système est hors service suite à une interruption du courant du réseau 230V, ainsi que du courant venant de la batterie stand-by. Il faut appeler l'installateur pour une réparation.
CLIGNOTE RAPIDEMENT (environ 4 fois par seconde)	Indique une condition de dérangement, comme décrit à la page 56.
CLIGNOTE LENTEMENT (environ toutes les 2 secondes)	Indique que le système se trouve dans le *Menu Utilisateur*. Voir page 45 pour plus d'informations sur les fonctions utilisateurs.



REMARQUE:
S'il y a un dérangement, la LED ⏻ ne clignote qu'au moment où le système est désarmé. Une fois le système armé, la LED ⏻ cesse de clignoter et sera allumée en continu.

La LED 🔒 (Armé)

La LED 🔒 indique l'état d'armement du système (ou d'une partition).

Etat	Description
ALLUMEE	Le système ou la partition est armé(e). L'activation d'un détecteur dans une zone (par ex: un contact de porte, contact de fenêtre, détecteur de mouvement) activera une alarme effraction.
ETEINTE	Le système ou la partition est désarmé(e).
CLIGNOTE LENTEMENT (environ une fois par seconde)	Indique que le système se trouve en état de temporisation de sortie.
CLIGNOTE RAPIDEMENT (environ 4 fois par seconde)	Indique un état d'alarme et apparaît après le désarmement quand il y a eu une alarme dans le système. L'écran affiche maintenant les alarmes (mémoire d'alarme). Pour ramener l'écran à l'état normal, il faut appuyer sur (*).

La LED ✓ (Prêt)

La LED ✓ indique si les zones (intrusion) du système sont au repos ou pas et si le système est prêt à être armé.

Etat	Description
ALLUMEE	Toutes les zones (effraction) sont au repos, le système est prêt à être armé.
ETEINTE	Une ou plusieurs zones (effraction) ne sont pas au repos et le système n'est pas prêt à être armé. **-OU-** Pendant 3 minutes après une interruption de l'alimentation et si la tension est rétablie (si programmé par votre installateur).
CLIGNOTE LENTEMENT	Indique que le système est prêt à être armé tandis qu'une porte d'entrée / de sortie spécialement indiquée est ouverte ou qu'une zone est exclue.

La LED (Exclusion)

La LED est normalement allumée quand le système est partiellement armé.

Etat	Description
ALLUMEE	Au moins une zone effraction est exclue ou le système est armé partiellement.
ETEINTE	Toutes les zones fonctionnent normalement et le système est armé.

La LED (Incendie)

Si allumée, la LED indique que le système a détecté une alarme incendie. Si la LED clignote, il y a un dérangement dans une boucle de détection incendie.

Etat	Description
ALLUMEE	Une alarme incendie s'est produite ou est en cours.
ETEINTE	Toutes les zones incendie fonctionnent normalement.
CLIGNOTE	Il y a un dérangement dans une boucle de détection incendie. Contactez votre installateur pour vérifier le système.

La LED ✂ (Sabotage)

La LED ✂ indique qu'une zone, un clavier ou un module externe a subi une tentative de sabotage. Dans certains cas, le code installateur est nécessaire pour ramener le système au *mode de fonctionnement normal*.

Etat	Description
ALLUMEE	Une zone, un clavier ou un module externe utilisé par le système est physiquement abîmé ou saboté. Consultez votre installateur.
ETEINTE	Toutes les zones fonctionnent normalement.

Les LED's de Zone

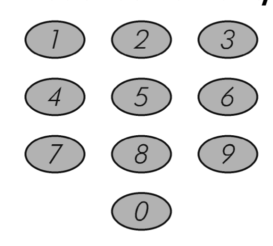
Les LED's de **Zone** indiquent l'état de chaque zone effraction dans le système. Sur les claviers LCD, l'écran affiche le numéro de zone et le nom de la zone.

Etat	Description	
	Système désarmé	**Système armé**
ALLUMEE	Ne se produit pas.	Il y a eu une alarme dans la zone indiquée.
ETEINTE	La zone correspondante est en ordre.	La zone correspondante est en ordre.
CLIGNOTE	La zone indiquée n'est pas armée.	Ne se produit pas.

Touches

Les touches sur le clavier peuvent être utilisées pour une série de fonctions. Chaque touche est expliquée ci-dessous.

Touches numériques



Les touches numériques sont utilisées pour introduire les codes nécessaires pour armer ou désarmer le système, pour activer les alarmes d'urgence ou panique et différentes fonctions spéciales.

Touches rapides (A, B, C et D)

Normalement les touches rapides sont utilisées pour armer les groupes de zones, comme défini par votre installateur et décrit à la page 15 Les touches peuvent également être utilisées pour activer une série de commandes préprogrammées, comme décrit à la page 42.

Autres touches

Les fonctions des autres touches sur le clavier peuvent différer selon le mode utilisé. Le tableau suivant reprend les fonctions des touches en *mode de fonctionnement normal* et dans le **Menu Utilisateur**:

Touche	Fonction normale	Menu utilisateur
*	Ouvre le *Menu Utilisateur.*	Quitte le menu actuel et retourne au *mode d'utilisation normale*.
Arm /	Arme le système, une partition ou un groupe complètement.	Change les données.
Stay /	Arme le système, une partition ou un groupe partiellement.	Change les données.
# Disarm / #/	Désarme le système après l'introduction d'un code utilisateur.	Termine les commandes et confirme les données à sauvegarder.

Touche	Fonction normale	Menu utilisateur
Status / ?	Affiche l'état du système.	Déroule une liste vers le haut / déplace le curseur vers la gauche.
Bypass / →	Exclu des zones et affiche les informations sur les zones exclues (doit être pressée après l'introduction d'un code utilisateur).	Déroule une liste vers le bas / déplace le curseur vers la droite.

Touches d'urgence

Votre clavier dispose de trois séries de touches d'urgence (touches paniques) qui peuvent être utilisées chaque fois que la police, les pompiers ou un autre service d'urgence est nécessaire.

Alarme Panique 1 2	En appuyant simultanément sur 1 et 2 pendant au moins deux secondes, une alarme panique est activée.
Alarme Incendie 4 5	En appuyant simultanément sur 4 et 5 pendant au moins deux secondes, une alarme incendie est activée.
Alarme Assistance 7 8	En appuyant simultanément sur 7 et 8 pendant au moins deux secondes, une alarme assistance est activée.

Le message généré par ces alarmes d'urgence, et les autres tonalités systèmes, sont décrits à la page 60.

Si programmé, votre système transmet une ou toutes les alarmes au centre de surveillance. La programmation du système détermine également si ces alarmes d'urgence sont audibles et/ou transmises au centre de surveillance.

Chapitre 3: Armement et Désarmement du système

Armement

L'armement de votre système permet aux détecteurs d'activer une alarme quand une effraction se produit. Remarquez que la *protection incendie* et la protection offerte par les *touches d'urgence* du clavier sont *toujours* en fonction et sont toujours disponibles.

Votre ProSYS vous offre les possibilités d'armement suivantes :

- ✦ **Complet (absent)**, page 11
- ✦ **Partiel (présent)**, page 12
- ✦ **Partition**, page 13
- ✦ **Groupe**, page 15
- ✦ **Rapide**, page 15
- ✦ **Forcé**, page 16
- ✦ **Sans fil**, page 16
- ✦ **Clé digitale**, page 16
- ✦ **Interrupteur à clé**, page 16
- ✦ **Contrôle d'accès**, page 16

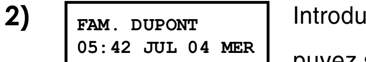
Armement complet (absent)

L'armement complet active *tous* les détecteurs intrusion du système ce qui permet de générer une alarme en cas d'une intrusion. Ce mode de mise en marche est utilisé quand tout le monde a quitté le bâtiment.

➢ **Armement complet :**

1) Vérifiez la LED ✓ **(Prêt)** de votre clavier. Si celle-ci est allumée ou si elle clignote, alors le système est prêt à être armé.

   Si la LED ✓ **(Prêt)** n'est pas allumée ou ne clignote pas, alors le système n'est pas prêt à être armé. Dans ce cas, il faut vérifier ou exclure les zones qui sont encore ouvertes (pas prêtes), comme décrit à la page 21, et ensuite poursuivre l'armement.

2) 

   Introduisez votre code utilisateur et appuyez sur (Arm) / (🔒).



REMARQUE:

Si vous faites une erreur, vous entendrez trois bips courts. Dans ce cas, il faut appuyer rapidement sur * * et après, vous pouvez recommencer à introduire la séquence ci-dessus.

3)

```
FAM. DUPONT
SVCE:QUITT = 0:45
```

Tout le monde doit avoir quitté le bâtiment, sauf celui qui arme le système. Quittez le bâtiment et fermez la porte.

Le clavier émet un signal sonore et la LED **(Armé)** clignote pendant que le système décompte le temps de sortie (à voir en bas à droite de l'écran).

4)

```
FAM. DUPONT
EN SERVICE
```

Après la temporisation de sortie, la LED est allumée en continu.

Armement partiel (Présent)

L'armement partiel n'active que certains détecteurs (prédéfinis), par exemple seulement les portes et les fenêtres ou uniquement le rez-de-chaussée. De cette manière, vous êtes libres de vous déplacer dans tout le bâtiment ou une partie du bâtiment, alors que le système est armé.

➢ **Armement partiel:**

1) Vérifiez la LED ✓ **(Prêt)** du clavier. Si elle est allumée ou si elle clignote, le système est prêt à être armé.

Si la LED ✓ **(Prêt)** ne clignote pas ou n'est pas allumée, le système n'est pas prêt à être armé. Dans ce cas il faut vérifier ou exclure les zones qui sont encore ouvertes (pas prêtes), comme décrit à la page 21, et ensuite poursuivre l'armement.

2)

```
FAM. DUPONT
05:42 JUL 04 MER
```

Introduisez votre code utilisateur et appuyez sur Stay / .



REMARQUES:

Appuyez deux fois sur la touche **[** Stay / **]** pour annuler la temporisation d'entrée. Appuyez sur [*][*] pendant la temporisation de sortie pour éliminer le signal sonore du clavier.

Si vous faites une erreur, vous entendrez trois bips courts. Dans ce cas, il faut appuyer rapidement sur [*][*] et après, vous pouvez recommencer à introduire la séquence ci-dessus.

3)

```
FAM. DUPONT
PART:QUITT = 0:45
```

Si nécessaire, quittez le bâtiment et fermez la porte.

Pendant la temporisation de sortie, le clavier émet un signal sonore, la LED 🔒 clignote et la LED ⟶ est allumée, ce qui indique qu'il y a des zones exclues.

4)

```
FAM. DUPONT
EN SVCE PARTIEL
```

Après la temporisation de sortie, la LED 🔒 est allumée en continu.

Armer une Partition

L'un des avantages de la ProSYS est la possibilité de diviser n'importe quel système en partitions. Chaque partition peut être considérée comme un système d'alarme unique, qui peut être armé et désarmé individuellement, sans tenir compte de l'état des autres partitions.

Les partitions peuvent être (dés) armées l'une après l'autre ou toutes ensemble. Une partition peut être armée complètement ou partiellement.

Claviers et Partitions - Chaque clavier est attribué à une ou plusieurs partitions. Le Responsable général et le Manageur (avec accès à toutes les partitions) peuvent utiliser chaque clavier pour avoir accès à une partition. Les autres utilisateurs ne peuvent utiliser que les claviers attribués à cette partition.

Zones communes - Les systèmes partitionnés doivent partager des zones communes. Une porte commune d'une maison à deux familles doit être disponible pour les deux familles et doit donc être partagée entre les deux.

Les zones communes ne sont armées qu'après l'armement de toutes les partitions auxquelles les zones sont attribuées. Les zones communes sont désarmées dès le moment où l'une des partitions auxquelles les zones sont attribuées, est désarmée.

Si le système a été programmé pour fonctionner en mode ***Area (Territoire)***, la zone commune est armée après l'armement d'une seule partition qui partage cette zone. La zone commune est désarmée quand toutes les partitions qui partagent cette zone, sont désactivées.

Armement de plusieurs partitions

Seul les utilisateurs qui ont été autorisés à utiliser plusieurs partitions pendant l'installation du système, peuvent utiliser plusieurs partitions ou armer/désarmer toutes les partitions en une fois.

➢ **Armer plusieurs partitions:**

1) Vérifiez la LED ✓ **(Prêt)** du clavier. Si celle-ci est allumée ou clignote, le système est prêt à être armé.

Si la LED ✓ **(Prêt)** n'est pas allumée ou ne clignote pas, le système n'est pas prêt à être armé. Dans ce cas il faut vérifier ou exclure les zones qui sont encore ouvertes (pas prêtes), comme décrit à la page 21, et ensuite poursuivre l'armement.

2)

```
FAM. DUPONT
05:42 JUL 04 MER
```

Introduisez votre code utilisateur et appuyez sur Arm / 🔒.

3)

```
PARTI: R -
0) TOUS        ↓
```

Sélectionnez le numéro de la partition à armer.

-OU-

Sélectionnez **0** pour armer toutes les partitions.

4) Appuyez sur Arm / 🔒 pour armer les partitions sélectionnées.

5) Répétez les étapes ci-dessus pour armer de nouvelles partitions.

Exemples:

✦ Pour armer la partition 3 avec le code 1234:

1-2-3-4 Arm / 🔒 **[3]** Arm / 🔒

✦ Pour armer toutes les partitions:

1-2-3-4 Arm / 🔒 **[0]** Arm / 🔒

✦ Pour armer les partitions 3 et 4:

1-2-3-4 Arm / 🔒 **[3] [4]** Arm / 🔒

✦ Pour armer partiellement la partition 3 (présent):

1-2-3-4 Stay / 🔒 **[3]** Stay / 🔒

Armer un groupe

L'armement par groupe vous permet d'armer un nombre de zones dans une partition en utilisant les touches rapides. Consultez votre installateur pour la définition des groupes.

➢ **Armer un groupe (si le système a une seule partition):**

1) Introduisez votre code, suivi de la touche rapide qui correspond au groupe à armer. Le groupe sélectionné est armé.
   Par ex : pour armer le groupe A, vous introduisez **[Code] [A]**.

2) Pour armer un autre groupe, répétez l'étape 1.

➢ **Armer un groupe (si votre code utilisateur est attribué à plusieurs partitions):**

1) Introduisez votre code utilisateur, ensuite le groupe et après le numéro de la partition, suivi du groupe.

   Par ex: pour armer le groupe A, il faut introduire:
   [Code] [A] [N° partition] [A].

2) Pour armer un autre groupe, répétez l'étape 1.



REMARQUE:
Si votre système peut être armé par la fonction armement rapide, vous appuyez sur la touche rapide qui correspond au groupe à armer. Le groupe sélectionné est maintenant armé.

Armement rapide

L'armement rapide vous permet d'armer le système de façon rapide, sans devoir utiliser un code.



REMARQUE:
La fonction armement rapide doit être activée par votre installateur.

➢ **Armement complet rapide:**

✦ Appuyez sur (Arm)/ (🔒). Le système est armé complètement.

➢ **Armement partiel rapide:**

✦ Appuyez sur (Stay) / (🔒). Le système est armé partiellement.

➢ **Armement rapide d'un groupe:**

✦ Appuyez sur la touche fonction qui correspond au groupe à armer. Le groupe sélectionné est armé.

Armement forcé

L'armement forcé arme le système et exclut automatiquement toutes les zones ouvertes au moment de l'armement.



AVERTISSEMENT:
L'armement forcé permet d'armer le système, tandis que une ou plusieurs partitions ne sont plus protégées.

Armement sans fil

Le système peut être armé par une commande à distance sans fil. Cette option doit être installée et programmée par votre installateur. Consultez les instructions livrées avec la commande à distance pour plus d'info.

Armement avec une clé digitale

Si votre système est équipé d'une clé digitale, celle-ci peut être utilisée pour armer le système. Cette option doit être programmée par votre installateur.

Armement avec un interrupteur à clé

Si votre système est pourvu d'un interrupteur à clé, celui-ci peut être utilisé pour armer ou désarmer le système.

Armement via contrôle d'accès

Si votre système est équipé d'une extension contrôle d'accès, il est possible d'armer et de désarmer le système avec un lecteur de cartes. Consultez le *Manuel d'utilisateur – Contrôle d'accès* pour plus d'info.

Désarmer le système

Le désarmement de votre système désactive les détecteurs. Néanmoins, la *protection incendie* et la sécurité offerte par les *touches d'urgence* sur le clavier sont toujours en service et restent toujours disponibles.

Votre ProSYS peut être désarmée comme suit :

- **Désarmement**, voir ci-dessous
- **En cas d'alarme**, page 17
- **Une partition**, page 18
- **Sous la contrainte**, page 28
- **En cas d'alarme incendie**, page 20

Désarmement du système

Le désarmement désactive tous les détecteurs du système.

➢ **Le désarmement du système :**

1) Lorsque la porte d'entrée est ouverte, le clavier émet des bips, pour indiquer que le temps d'entrée est démarré.
2) Avant l'expiration du temps d'entrée, vous devez introduire votre code utilisateur, suivi de [# Disarm] / [#/🔓].

REMARQUE:
Si vous faites une erreur, le clavier émet trois bips courts. Si c'est le cas, vous devez introduire à nouveau la séquence correcte.

Désarmement en cas d'alarme

➢ **Si le système est désarmé pendant une alarme, tous les dispositifs d'alarme (sirène, flash) sont arrêtés si ceux-ci étaient encore actifs.**

➢ **Désarmement après une alarme:**

1) Lorsque la porte d'entrée est ouverte, le clavier émet des bips, pour indiquer que le temps d'entrée est démarré.
2) Si le clavier indique l'un des états suivants, une alarme s'est produite :
   ✦ Clavier à LEDs:
   - La LED 🔒 **(Armé)** clignote.
   - Une LED **Zone** est allumée en continu.
   - La LED 🔥 **(Incendie)** est allumée en continu.

   ✦ Clavier LCD:
   - La LED 🔒 **(Armé)** clignote et l'écran affiche la zone violée.
3) Introduisez votre code utilisateur et appuyez sur [# Disarm] / [#/🔓].
   Si une alarme s'est produite, la LED 🔒 et la LED de **Zone** concernée clignotent pendant la temporisation de mémoire d'alarme de 60 secondes.
4) Lorsque vous utilisez un clavier LCD, vous pouvez parcourir la liste des zones violées avec les touches [Status] / [?] et [Bypass] / [⇨].
5) Pour quitter le mode *Mémoire d'alarme* avant l'expiration de la temporisation, vous appuyez sur [*].



REMARQUES:
Il est conseillé de quitter le bâtiment. Après une investigation par la police, vous pouvez supposer que l'intrus n'est plus présent et vous pouvez entrer.
Il est possible que dans certains cas (si programmé à l'installation), le système demande le code installateur après une alarme. L'écran LCD affiche **Pas prêt - remise à zéro installation.**.

IMPORTANT:

Si l'alarme a été provoquée par un détecteur incendie, la LED **(Incendie)** du clavier reste allumée, pour indiquer que le système d'alarme incendie doit être remis à zéro avant de pouvoir détecter de nouvelles alarmes. Il n'est pas possible d'armer le système tant qu'une mise à zéro n'a pas été effectuée.
Pour mettre à zéro un détecteur incendie, vous appuyez sur

[*] [2] [2] [code utilisateur] [ENTER].

Appuyez sur [*][*] pour quitter le *Menu utilisateur*.

Désarmement d'une Partition

Le désarmement d'une partition vous permet de désarmer les partitions individuelles dans un système divisé en plusieurs partitions.

➢ **Désarmer les partitions:**

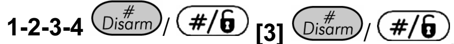
1) Introduisez votre code utilisateur et appuyez sur Disarm / #.

2) Sélectionnez le numéro de la partition (**1**-**8**).
-OU-
Pour désarmer toutes les partitions en même temps, vous sélectionnez **0**.
-OU-
Avec un clavier LCD, vous utilisez les touches Status / ? ou Bypass / pour sélectionner la partition désirée.

3) Appuyez sur Disarm / #. pour confirmer. Un message de confirmation est affiché pendant quelques secondes.

4) Répétez les étapes ci-dessus pour désarmer d'autres partitions.

Exemples:

✦ Pour désarmer la partition 3 avec le code 1234 :
1-2-3-4 

✦ Pour désarmer TOUTES les partitions:
1-2-3-4 Disarm / # **[0]** Disarm / #.

✦ Pour désarmer les partitions 3 et 4:
1-2-3-4 Disarm / # **[3] [4]** Disarm / #.



REMARQUES:

'TOUTES les partitions' se réfèrent aux partitions pour lesquelles le code utilisateur utilisé est autorisé.

Si la LED **(Armé)** clignote après le désarmement, vérifiez les zones activées avant de continuer.

Désarmement sous la contrainte

Si jamais vous êtes forcés de désarmer votre système, vous pouvez satisfaire aux exigences du bandit et transmettre une alarme silencieuse au centre de surveillance. A cet effet, il faut introduire un code spécial 'contrainte'. Si ce code est utilisé, le système est désarmé normalement, tandis qu'une alarme silencieuse (désarmement sous la contrainte) est transmise au centre de surveillance.

Pour utiliser un code 'contrainte', vous ajoutez **1** au dernier chiffre de votre code utilisateur ; voir le tableau suivant :

Code utilisateur	Code contrainte
1-2-3-4	1-2-3-5
5-6-7-8	5-6-7-9
6-7-8-9	6-7-8-0

Faites attention si vous utilisez cette option. N'utilisez le code de contrainte qu'en cas de nécessité. Les centres de surveillance et la police prennent les messages de désarmement sous la contrainte très au sérieux et agissent immédiatement. Demandez votre installateur si cette option est programmée dans votre système.

➢ **Désarmement avec un code de contrainte:**

1) Lorsque la porte d'entrée est ouverte, le clavier émet des bips, pour indiquer que le temps d'entrée est démarré.

2) Introduisez votre code de contrainte et appuyez sur (# Disarm)/ (#/🔓). Le système est désarmé et une alarme silencieuse est transmise au centre de surveillance.

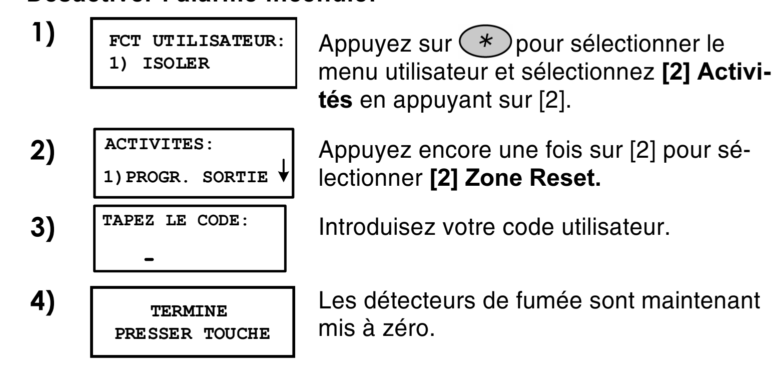
Remise à zéro des détecteurs incendie après une alarme incendie

Après le désarmement en cas d'alarme incendie, il est parfois nécessaire de mettre à zéro les détecteurs incendie. Par cette manipulation, le courant vers les détecteurs est coupé, ce qui remet les détecteurs à zéro et ils peuvent ainsi à nouveau détecter la fumée.



REMARQUE:
Il est possible qu'il faille répéter cette manipulation, si de la fumée est encore présente dans le détecteur. Dans ce cas, le détecteur est à nouveau activé teur et provoque une nouvelle alarme incendie.

➢ **Désactiver l'alarme incendie:**



1)

```
FCT UTILISATEUR:
1) ISOLER
```

Appuyez sur (*) pour sélectionner le menu utilisateur et sélectionnez **[2] Activités** en appuyant sur [2].

2)

```
ACTIVITES:
1)PROGR. SORTIE ↓
```

Appuyez encore une fois sur [2] pour sélectionner **[2] Zone Reset.**

3)

```
TAPEZ LE CODE:
    -
```

Introduisez votre code utilisateur.

4)

```
TERMINE
PRESSER TOUCHE
```

Les détecteurs de fumée sont maintenant mis à zéro.

Chapitre 4: Exclusion de zones

[*] [1] [1] [CODE] [#]

Lorsqu'une zone n'est pas prête (est ouverte), la LED ✓ du clavier n'est pas allumée et le système ne peut pas être armé. L'exclusion d'une zone vous permet d'armer une partition, même si une zone dans cette partition n'est pas prête à être armée.

Peut-être voulez-vous exclure une zone pour avoir accès à une partie du bâtiment ou à une pièce, pendant que l'autre partie du bâtiment reste protégée ou pour court-circuiter une zone qui est en défaut jusqu'à ce qu'il soit possible de la réparer.

⚠ **AVERTISSEMENT:**
Une zone exclue peut diminuer le niveau de protection du système.

Avant d'effectuer la procédure suivante, il est possible d'identifier les zones à exclure comme suit :

- ✦ **Clavier LED:** Vérifiez quelles LEDs de zone sur le clavier clignotent.
- ✦ **Clavier LCD:** Introduisez votre code utilisateur suivi de


Ensuite, vous parcourez la liste de zones qui ne sont pas prêtes. Cette liste n'affiche que les zones non-prêtes qui appartiennent au code utilisateur introduit.

➢ **Changer l'état d'exclusion d'une zone:**

1)

```
FAM. DUPONT
05:42 JUL 04 MER
```

Introduisez votre code et appuyez sur Bypass / . La LED **(Exclusion)** s'allume.



REMARQUE:
Si vous vous trompez le clavier émet trois bips courts. Dans ce cas, il faut réintroduire la séquence correcte.

2)

```
BYP Z=01 (FERM)N
ZONE 01
```

Introduisez le numéro de zone la souhaitée.

3) En introduisant le même numéro de zone une deuxième fois, la zone n'est plus exclue.

Si vous voulez exclure plusieurs zones en une fois, il faut introduire plusieurs numéros de zone. Par exemple, pour exclure les zones 2 et 13 avec le code 1234, il faut introduire:



Pour annuler l'exclusion de la zone 2 avec le code 1234, vous introduisez :



Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées pour parcourir la liste de zones et ensuite sélectionner la (les) zone(s) souhaitée(s) avec la touche Stay / .

4) Après l'introduction des numéros de zone, vous confirmez avec la touche Disarm / #/.



REMARQUES:
Si le système est armé et ensuite désarmé, toutes les zones exclues sont annulées.
La LED **(Exclusion)** s'éteint lorsque le système est armé complètement (absent).

Chapitre 5: Activation des sorties

[*] [2] [1] [CODE] [#]

Avec une sortie du le système de protection ProSYS, vous pouvez contrôler d'autres appareils tels que chauffage, éclairage etc… en utilisant une commande utilisateur à partir d'un clavier.

Il y a deux types de sorties qui réagissent de manière différente après une activation :

- **Sortie verrouillée:** Reste active jusqu'à ce qu'elle soit désactivée par une manipulation.
- **Sortie pulsée:** Reste active pendant une période prédéfinie, après quoi, elle est désactivée automatiquement.

Consultez votre installateur pour savoir quelles sorties sont définies verrouillées et quelles sorties sont définies pulsées.



REMARQUES:

L'option Sorties n'est d'application que pour les sorties définies 'Code Suivre'. Consultez votre installateur pour plus de détails sur la définition de ces sorties.

La dénomination standard pour une sortie est par exemple **Sortie 01**. Demandez votre installateur de définir un nom pour chaque sortie, comme par exemple **CHAUFFAGE**.

Les sorties peuvent aussi être activées et désactivées à distance avec le module vocal. Consultez le *Manuel de programmation et d'installation du module vocal* pour plus d'informations.

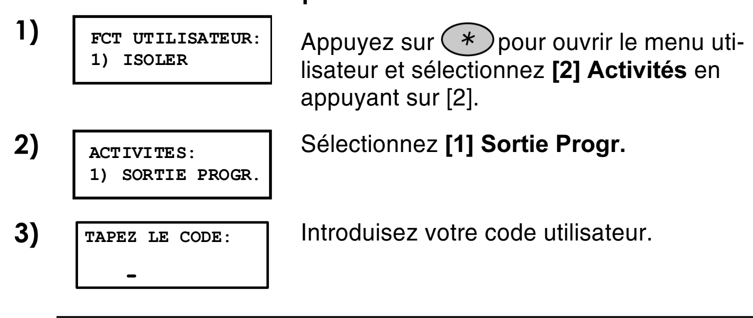
Il y a deux manières d'activer les sorties à partir du clavier.

- A partir du menu **Utilisateur**, comme décrit à la page 24.
- Par l'introduction d'un code, comme décrit à la page 24.

Activation des sorties à partir du menu Utilisateur

Les applications domestiques peuvent être activées par chaque utilisateur ayant un code autorisé à activer des sorties.

➢ **Activation des sorties à partir du menu Utilisateur:**



1) FCT UTILISATEUR: 1) ISOLER — Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et sélectionnez **[2] Activités** en appuyant sur [2].

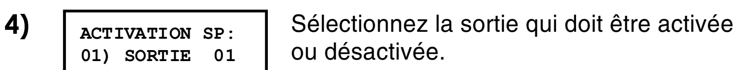
2) ACTIVITES: 1) SORTIE PROGR. — Sélectionnez **[1] Sortie Progr.**

3) TAPEZ LE CODE: — Introduisez votre code utilisateur.



REMARQUE:

Votre installateur peut programmer le système pour ne pas devoir introduire un code utilisateur.



4) ACTIVATION SP: 01) SORTIE 01 — Sélectionnez la sortie qui doit être activée ou désactivée.

5) ACTIVATION SP: SORTIE P. ACTIVE — La sortie sélectionnée est activée.

Activation des sorties par l'introduction d'un code

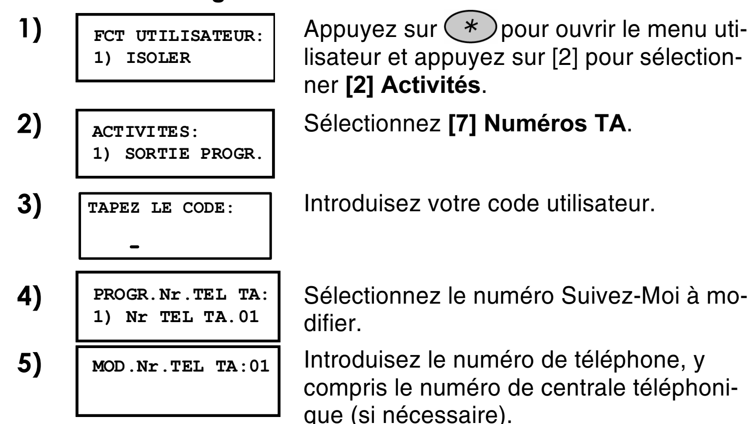
Les utilisateurs ayant un niveau d'autorité **Seulement Sortie** peuvent activer les sorties par l'introduction de leur code utilisateur suivi de (# Disarm)/ (#/🔓). L'état de toutes les sorties attribuées à ce code est ensuite changé.

Chapitre 6: Programmation des numéros Suivez-Moi

[*] [2] [7] [CODE] [#]

A l'apparition d'une alarme ou d'un événement, le système peut lancer un appel téléphonique vers un appareil fixe ou un sémaphone et transmettre des tonalités ou messages uniques pour communiquer l'événement actuel.

➢ **Introduire / changer un numéro Suivez-Moi:**



1) Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [2] pour sélectionner **[2] Activités**.

2) Sélectionnez **[7] Numéros TA**.

3) Introduisez votre code utilisateur.

4) Sélectionnez le numéro Suivez-Moi à modifier.

5) Introduisez le numéro de téléphone, y compris le numéro de centrale téléphonique (si nécessaire).

Après l'introduction du numéro de téléphone, deux questions apparaissent. Ces questions vous permettent de définir l'autorisation qui est attribuée au téléphone concerné lorsque le module vocal étendu est connecté. Les numéros Suivez-Moi peuvent aussi être utilisés pour une commande à distance. Consultez le *Manuel de Programmation et d'utilisation du module vocal* pour plus d'informations.

6) `PERMET TA Nr 1` / `PROG. A DIST.:N`

Sélectionnez l'une des options suivantes avec la touche (Stay) / (🔒) pour définir l'autorisation :

O: L'utilisateur du téléphone Suivez-Moi peut utiliser le menu **Commande à Distance** pour armer, désarmer, exclure des zones, activer les sorties, ffectuer des manipulations sur le téléphone Suivez-Moi et peut utiliser les fonctions d'écoute et de parole à distance.

N: L'utilisateur du téléphone Suivez-Moi ne peut pas utiliser le menu **Commande à Distance**.

7)

```
PERMET TA Nr 1
ECOUTE A DIST.:N
```

Sélectionnez l’une des options suivantes avec la touche [Stay] / [🔒] pour définir l’autorisation :

O: L’utilisateur du téléphone Suivez-Moi peut utiliser les fonctions d’écoute et de parole.

N: L’utilisateur du téléphone Suivez-Moi ne peut pas utiliser les fonctions d’écoute et de parole.
Consultez le *Manuel de Programmation et d’utilisation du module vocal* pour plus d’informations.

Si nécessaire, les fonctions spéciales décrites ci-dessous peuvent être ajoutées au numéro de téléphone. Il est également possible de sélectionner le caractère souhaité avec les touches [Stay] / [🔒] ou [Arm]/ [🔒].

Fonction	Introduisez	Résultat
Arrêter la formation et attendre une nouvelle tonalité.	[*] [1]	A
Insérer une courte pause pendant la formation.	[*] [2]	B
Passer de *Impulsions* à *Tonalités* (ou de *Tonalités* à *Impulsions*).	[*] [3]	C
Envoyer le caractère DTMF .	[*] [7]	
Envoyer le caractère DTMF #.	[*] [9]	#
Enlever les numéros sur la position du curseur.	[*] [0]	



REMARQUE:
Pour effacer un numéro, vous placez le curseur à la première position et vous appuyez sur **[*] [0]**.

Après l’introduction complète, vous appuyez sur [# Disarm] / [#/🔓] pour sauvegarder la programmation. Maximum 32 caractères peuvent être introduits pour le numéro de téléphone.

Chapitre 7: Codes utilisateurs

[*] [5] [CODE] [#] [1]

Afin de pouvoir utiliser la plupart des fonctions de la ProSYS, un code utilisateur (aussi connu comme code de sécurité ou pincode) doit être introduit au clavier.

Chaque personne pouvant utiliser le système reçoit un code utilisateur, ayant un niveau d'autorité. Les utilisateurs ayant un niveau d' 'autorité élevé' ont accès à un plus grand nombre de fonctions systèmes, tandis que les utilisateurs à 'autorité plus basse' sont limités. Il y a huit différents niveaux d'autorité pour les utilisateurs de la ProSYS, comme décrit à la page 30.

Les codes utilisateurs peuvent avoir différentes longueurs, max. 6 caractères, selon la programmation de votre installateur.

- Les systèmes ProSYS 128 acceptent 99 codes utilisateurs différents.
- Les systèmes ProSYS 40 acceptent 60 codes utilisateurs différents.
- Les systèmes ProSYS 16 acceptent 30 codes utilisateurs différents.

Votre ProSYS est pourvue d'un code Responsable général **1-2-3-4** lors de la fabrication. Si votre installateur ne l'a pas encore fait, il faut changer ce code en un code unique et personnalisé. Pour changer le *Code Superviseur* et/ou pour programmer les *codes utilisateurs*, suivez la procédure du paragraphe suivant.

Création et changement de codes utilisateurs

[*] [5] [CODE] [#] [1]

L'utilisateur ayant le niveau d'autorité Responsable général peut changer tous les codes utilisateurs mais ne peut pas voir les codes. Les utilisateurs avec un autre niveau d'autorité ne peuvent changer que leur propre code.

Le système doit être désarmé pour changer ou créer les codes utilisateurs.

➢ **Créer/changer un code utilisateur:**

1)

```
FCT UTILISATEUR:
1) ISOLER
```

Appuyez sur * pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [5] pour sélectionner **[5] CODES UTILIS.**

2)

```
TAPEZ LE CODE:
   -
```

Introduisez votre Code Superviseur ou Grand-Maître de 4 ou 6 chiffres et appuyez sur # Disarm / #/.

3)

```
CODES UTILIS.:
1)CHANGER CODES
```

Sélectionnez **[1] CHANGER CODE**.

4)

```
CODE 1234 RESP.
00) UTIL. 00
```

Introduisez un numéro d'utilisateur de deux chiffres auquel vous voulez attribuer un code utilisateur. Par exemple, pour attribuer un code utilisateur à l'utilisateur **6**, vous introduisez **[0] [6]**.

Il est aussi possible d'utiliser les touches fléchées pour parcourir les numéros d'utilisateur et ensuite sélectionner un numéro utilisateur en appuyant sur # Disarm / #/.



REMARQUES:
Pour la ProSYS 128 les numéros utilisateurs sont de **00** à **98**.
Pour la ProSYS 40 les numéros utilisateurs sont de **00** à **59**.
Pour la ProSYS 16 les numéros utilisateurs sont de **00** à **29**.
Le numéro d'utilisateur **00** appartient au code Responsable général.

5)

```
Code 06, UTIL.
ENTRER: 0
```

Introduisez un code de quatre chiffres et appuyez sur # Disarm / #/.

6)

```
CODE: 06, UTIL.
   ACCEPTE
```

Si ceci est fait correctement, un seul bip de confirmation retentit et un message est affiché. Sinon, vous entendrez trois bips de défaut.

7)

```
CODE 0     UTIL.
07) UTIL 07
```

Répétez les étapes ci-dessus pour les autres codes.

8) Après l'introduction de tous les codes, appuyez sur



* * pour quitter le menu utilisateur.

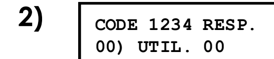
Effacer un code utilisateur

Il peut se produire une situation pour laquelle il est souhaitable d'effacer complètement un *code utilisateur*. Il est impossible d'effacer le *Code Superviseur* (celui-ci peut seulement être modifié).

Le système doit être désarmé pour programmer ou changer les codes utilisateurs.

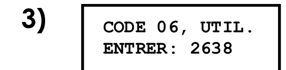
➢ **Effacer un code utilisateur:**

1) Suivez les étapes 1-3 de la procédure précédente.

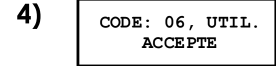
2) 

Introduisez un numéro d'utilisateur de deux chiffres auquel vous voulez attribuer un code utilisateur. Par exemple pour attribuer un code utilisateur au numéro d'utilisateur **6**, appuyez sur **[0] [6]**.

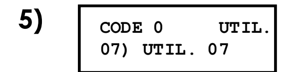
Il est aussi possible d'utiliser les touches fléchées pour parcourir les numéros d'utilisateur et ensuite sélectionner un numéro utilisateur en appuyant sur (# Disarm) / (#/🔓).

3) 

Appuyez sur **[0]** et ensuite sur (# Disarm) / (#/🔓).

4) 

Si ceci est fait correctement, un seul bip de confirmation retentit et un message est affiché. Sinon, vous entendrez trois bips de défaut.

5) 

Répétez les étapes ci-dessus pour les autres codes.

6) Après le changement des codes désirés, appuyez sur [*][*] pour quitter le menu utilisateur.

Niveaux d'autorité

[*] [5] [CODE] [#] [2]

Chaque personne apte à utiliser le système a reçu un code utilisateur auquel est attribué un niveau d'autorité. Les utilisateurs ayant un niveau d' 'autorité élevé' ont accès à un grand nombre de fonctions systèmes, tandis que les utilisateurs ayant une 'autorité réduite' sont limités. Il y a huit niveaux d'autorité pour les utilisateurs de la ProSYS, comme décrit ci-dessous.

Niveau	Description
RESPONSABLE GENERAL	Toutes les manipulations pour toutes les partitions. Il n'y a qu'un seul code Responsable général dans le système, qui est désigné par le numéro d'utilisateur **00**. Le code peut être modifié par l'installateur ou par le Responsable général.
MANAGEUR	Toutes les manipulations pour toutes les partitions. Il n'y a qu'un seul code MANAGEUR dans le système qui est désigné par le numéro d'utilisateur **01**.
SUPERVISEUR	Toutes les manipulations, mais seulement pour les partitions attribuées. Cet utilisateur peut modifier les codes de tous les utilisateurs inférieurs au niveau Superviseur. Le système accepte un nombre arbitraire de codes Superviseurs.
UTILISATEUR	Seulement les manipulations de base dans une ou plusieurs partitions.
ARMER	Armement d'une ou plusieurs partitions. Ce niveau est utilisé pour les utilisateurs qui arrivent quand le bâtiment est déjà ouvert, mais vu qu'ils sont les derniers à quitter le bâtiment, ils ont reçu la responsabilité de le fermer.
SERVICE	Uniquement utilisé pour armer et désarmer une fois. Ensuite, le code est effacé automatiquement et doit être reprogrammé. Ce code est spécifiquement utilisé par le personnel de nettoyage et les installateurs qui doivent avoir accès au bâtiment lorsque le propriétaire est absent.
EXCLUE	Manipulations de base pour une ou plusieurs partitions sans la possibilité d'exclure des zones.
GARDE	Spécifiquement utilisé pour permettre au gardien de désarmer le système pour une durée prédéfinie. Ensuite, le système est réarmé automatiquement après l'expiration de la durée programmée.
SORTIE	Spécifiquement utilisé pour faciliter la commande d'un dispositif asservi par une sortie. Ces codes ne sont utilisés que pour contrôler une sortie.

Noms d'utilisateurs

[*] [5] [CODE] [#] [4] - Installateur ou Responsable général

Pour identifier plus facilement les utilisateurs, vous pouvez modifier la dénomination standard (Util.1, Util.2, etc.) par le nom de l'utilisateur même.

➢ **La modification d'un nom d'utilisateur:**

1)	FCT UTILISATEUR: 1) ISOLER	Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [5] pour sélectionner **[5] CODES UTILIS.**.
2)	TAPEZ LE CODE: -	Introduisez votre code Superviseur ou Responsable général de 4 ou 6 chiffres et appuyez sur (# Disarm) / (#/🔓).
3)	CODES UTILIS.: 1)CHANGER CODES	Sélectionnez **[4] ETIQUET.UTIL.**.
4)	ETIQUETER UTIL.: UTIL.=01	Introduisez un numéro utilisateur de deux chiffres ou utilisez les touches fléchées pour parcourir les numéros utilisateurs et ensuite sélectionner un numéro utilisateur en appuyant sur (# Disarm) / (#/🔓).

Tableau de caractères

Utilisez les touches du clavier pour composer les caractères selon le tableau ci-dessous. En appuyant plusieurs fois sur la touche, le caractère souhaité peut être sélectionné. La ProSYS peut générer 74 caractères (lettres, chiffres et symboles) à utiliser dans la programmation des noms utilisateurs.



REMARQUES:
Au maximum 10 caractères peuvent être utilisés par nom d'utilisateur.

Touche	Données													
1	1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
2	2	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
3	3	!	"	&	'	:	–	.	?	/	(	)		
4	4	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
5	5	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
6 - 0	Chacune de ces touches produit en alternance le chiffre de la touche et un espace.													
Stay /	Utilisez cette touche pour avancer dans les caractères disponibles.													
Arm /	Utilisez cette touche pour reculer dans les caractères disponibles.													
Status / ?	Utilisez cette touche pour déplacer le curseur à gauche. Utilisez cette touche pour déplacer le curseur à droite.													
# Disarm / #/	Utiliser cette touche pour confirmer les données introduites.													

Attribution de double code

[*] [5] [CODE] [#] [7]

Double codes est une option de Haute Sécurité qui a comme conséquence que le système ne peut être désarmé que par deux utilisateurs ensemble. Ceci évite que les utilisateurs individuels ne puissent désarmer le système, car leur code n'est actif que lorsqu'il est accompagné par le code utilisateur du deuxième utilisateur. Le temps maximum entre l'introduction des deux codes est de 60 secondes.

REMARQUES:
Votre installateur doit activer l'option double code.
Les niveaux d'autorité **Service**, **Seulement Armer** et **Surveillance** ne peuvent pas être utilisés pour le désarmement à double code.

➢ **Attribution de double code :**

1)	FCT UTILISATEUR: 1) ISOLER	Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [5] pour sélectionner **[5] CODES UTILIS**.
2)	TAPEZ LE CODE: -	Introduisez votre code utilisateur, suivi de (# Disarm) / (#/🔓).
3)	CODES UTILIS.: 1)CHANGER CODE	Sélectionnez **[7] DOUBLE CODE**.
4)	DOUBLE CODE: 01) 00 AVEC 00	Sélectionnez l'indice du double code que vous voulez attribuer.
5)	DOUBLE CODE01: 1er=00 2nd=00	Introduisez les numéros utilisateurs des utilisateurs qui doivent être liés pour le double code et appuyez sur (# Disarm) / (#/🔓) pour confirmer l'introduction.

Chapitre 8: Visualiser les défauts (Etats de dérangement)

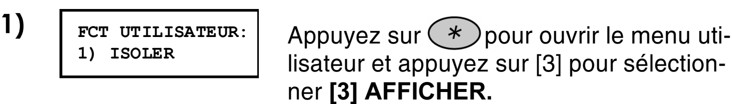
[*] [3] [1] [CODE] [#]

La LED **Power (Alimentation)** clignote très vite pour indiquer une erreur (état de dérangement). La procédure suivante vous donne les détails pour identifier les dérangements. Consultez le tableau à la page 56 pour la liste de dérangements possibles et une description de ceux-ci.

Le système doit être désarmé pour visualiser les dérangements.

➢ **Visualisation des dérangements:**

1)



```
FCT UTILISATEUR:
1) ISOLER
```

Appuyez sur [*] pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [3] pour sélectionner **[3] AFFICHER.**

2)

```
AFFICHER
1) DEFAUT
```

Sélectionnez **[1] DEFAUT**.

3)

```
TAPEZ LE CODE:
   -
```

Introduisez votre code utilisateur et appuyez sur [# Disarm] / [#/🔓]. Le premier dérangement est affiché.

4)

```
DEFAUT:
HORLOGE SYSTEME ↓
```

Si une (↓) apparaît, cela veut dire qu'il y a d'autres dérangements. Utilisez les touches fléchées pour parcourir la liste des dérangements.

Avec un clavier LED vous sélectionnez la fonction Consultation/Dérangements avec **[3] [1] [CODE UTILISATEUR]** [# Disarm] / [#/🔓]**.** Les LEDs de **Zone** clignotent selon le(s) dérangement(s).



REMARQUE:
Dans certains cas, vous serez capables vous-même de résoudre les dérangements et de remettre le système en mode d'utilisation normal. Dans d'autres cas, vous aurez besoin de votre installateur. Lorsque tous les dérangements seront résolus, la LED clignotante ⏻ sur votre (vos) clavier(s) s'allumera(ont) de nouveau en continu et toutes les indications de dérangement seront automatiquement enlevées de votre système.

Chapitre 9: Programmation et modification de l'heure et de la date du système

[*] [6] [CODE] [#] [1] / [2]

L'heure et la date exactes doivent être programmées pour garantir un fonctionnement correct de la ProSYS.

Programmation et modification de l'heure

L'heure du système est programmée et modifiée à partir du menu **REGLAGE TEMPS**.

➢ **Programmer / modifier l'heure**

1)	FCT UTILISATEUR: 1) ISOLER	Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [6] pour sélectionner **[6] REGLAGE TEMPS**.
2)	TAPEZ LE CODE: -	Introduisez votre code utilisateur.
3)	REGLAGE TEMPS: 1) HEURE SYSTEME	Sélectionnez **[1] HEURE SYSTEME**.
4)	ENTRER HEURE: 00:31	Introduisez l'heure exacte en format 24 heures et appuyez sur (# Disarm) / (#/🔓) pour confirmer.

Programmation et modification de la date

La date du système est programmée et modifiée à partir du menu **REGLAGE TEMPS**.

➢ **Programmer / modifier la date:**

1)	FCT UTILISATEUR: 1) ISOLER	Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [6] pour sélectionner **[6] REGLAGE TEMPS**.
2)	TAPEZ LE CODE: -	Introduisez votre code utilisateur.
3)	REGLAGE TEMPS: 1) HEURE SYSTEME	Sélectionnez **[1] DATE SYSTEME**.
4)	ENTRER DATE: 01 JAN 2006 (DIM)	Introduisez la date exacte. Utilisez les touches (Status) / (?) et (Bypass) / (↔) pour déplacer le curseur et la touche (Stay) / (🔒) pour changer les valeurs.

Chapitre 10: Horaires

[*] [6] [CODE] [#] [5]

Les horaires vous permettent d'automatiser certaines opérations systèmes. Ceci est effectué par la programmation de maximum deux intervalles par jour. Pendant ceux-ci, le système démarre l'une des fonctions suivantes :

- ✦ Armement/Désarmement automatique, décrit ci-dessous
- ✦ **Activation automatique de sorties**, page 38
- ✦ **Limitation utilisateur**, page 39

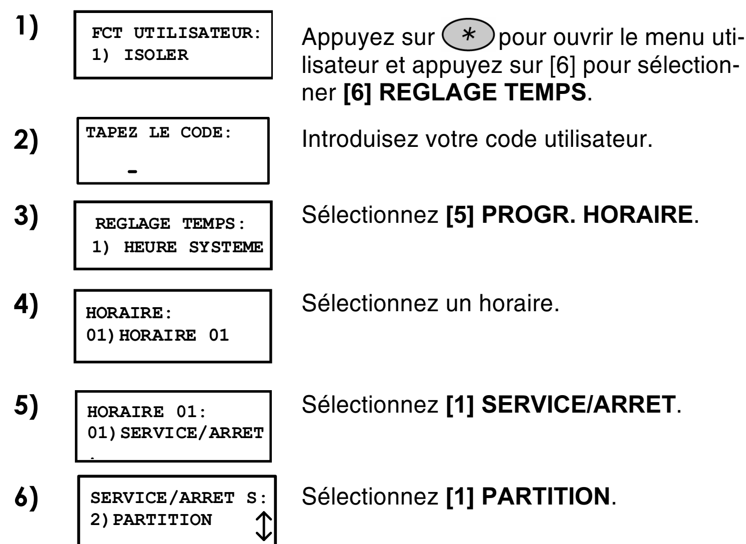
Vous pouvez définir les intervalles pour chaque jour de la semaine ou pour des jours particuliers de la semaine. Pour effectuer cette procédure vous avez besoin des données que vous avez préparé dans le tableau qui se trouve dans *Annexe C: Tableaux horaires*, page 62.

Armement / Désarmement automatique

Un horaire d'armement peut armer et désarmer le système automatiquement aux moments souhaités.

Pour la définition de l'horaire d'armement automatique, il faut définir les paramètres suivants : **Partition, Mode d'armement, Heure** et **Nom Horaire**.

➢ **Définition d'un horaire d'armement automatique:**



1) Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [6] pour sélectionner **[6] REGLAGE TEMPS**.

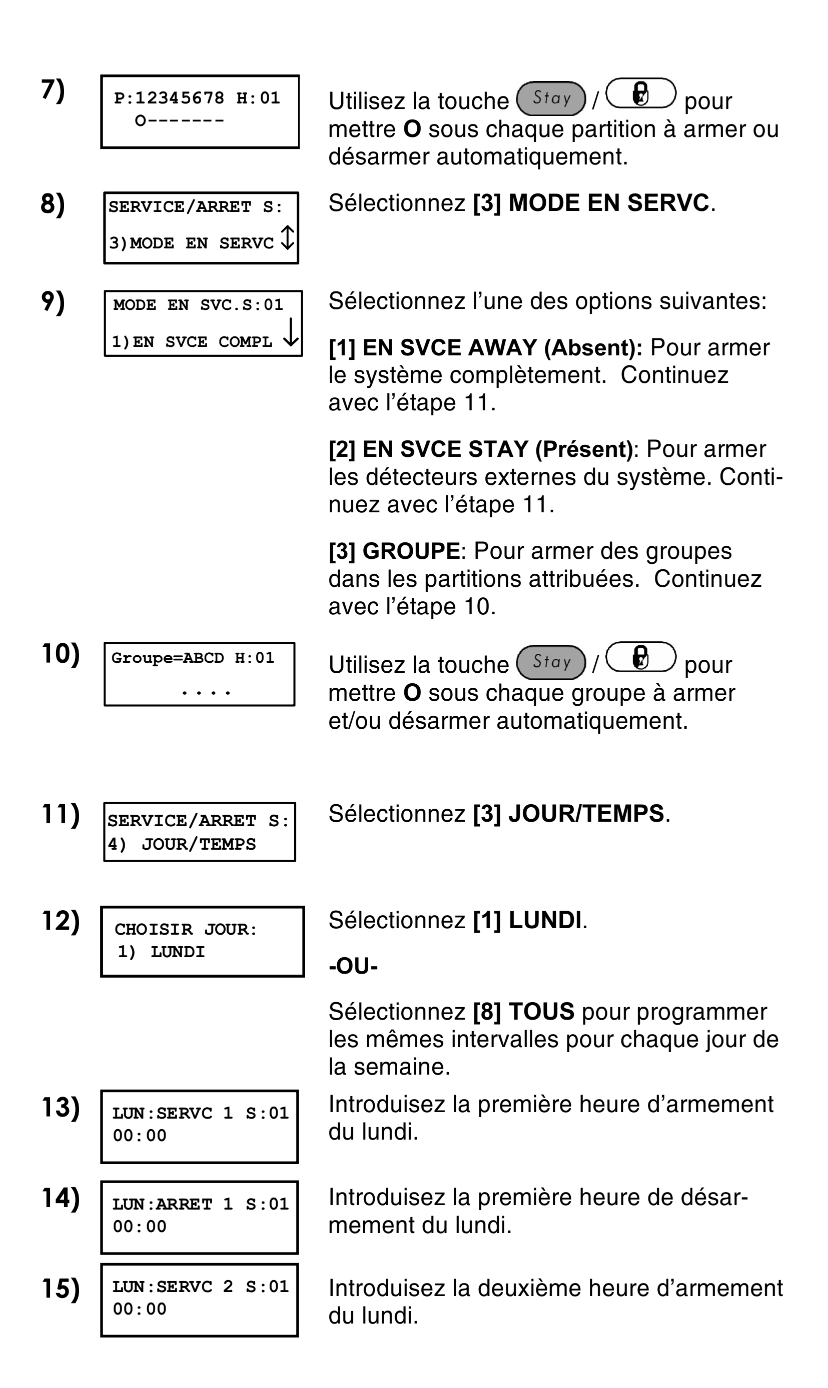
2) Introduisez votre code utilisateur.

3) Sélectionnez **[5] PROGR. HORAIRE**.

4) Sélectionnez un horaire.

5) Sélectionnez **[1] SERVICE/ARRET**.

6) Sélectionnez **[1] PARTITION**.



7)

```
P:12345678 H:01
  O-------
```

Utilisez la touche Stay / pour mettre **O** sous chaque partition à armer ou désarmer automatiquement.

8)

```
SERVICE/ARRET S:
3)MODE EN SERVC
```

Sélectionnez **[3] MODE EN SERVC**.

9)

```
MODE EN SVC.S:01
1)EN SVCE COMPL
```

Sélectionnez l'une des options suivantes:

[1] EN SVCE AWAY (Absent): Pour armer le système complètement. Continuez avec l'étape 11.

[2] EN SVCE STAY (Présent): Pour armer les détecteurs externes du système. Continuez avec l'étape 11.

[3] GROUPE: Pour armer des groupes dans les partitions attribuées. Continuez avec l'étape 10.

10)

```
Groupe=ABCD H:01
      . . . .
```

Utilisez la touche Stay / pour mettre **O** sous chaque groupe à armer et/ou désarmer automatiquement.

11)

```
SERVICE/ARRET S:
4) JOUR/TEMPS
```

Sélectionnez **[3] JOUR/TEMPS**.

12)

```
CHOISIR JOUR:
1) LUNDI
```

Sélectionnez **[1] LUNDI**.

-OU-

Sélectionnez **[8] TOUS** pour programmer les mêmes intervalles pour chaque jour de la semaine.

13)

```
LUN:SERVC 1 S:01
00:00
```

Introduisez la première heure d'armement du lundi.

14)

```
LUN:ARRET 1 S:01
00:00
```

Introduisez la première heure de désarmement du lundi.

15)

```
LUN:SERVC 2 S:01
00:00
```

Introduisez la deuxième heure d'armement du lundi.

16) `LUN:ARRET 2 S:01 00:00` — Introduisez la deuxième heure de désarmement du lundi.



REMARQUE:
Laissez l'heure à **00:00** si vous ne souhaitez pas effectuer l'automatisation pendant l'intervalle actuel au jour actuel.

17) `CHOISIR JOUR: 2) MARDI` — Programmez les intervalles pour le mardi et pour les autres jours de la semaine, comme décrit dans les étapes 12-16 ci-dessus.
Après avoir programmé tous les jours de la semaine, il faut programmer un nom pour l'horaire hebdomadaire.

18) `SERVICE/ARRET S: 5) ETIQUETTE` — Sélectionnez **[4] ETIQUETTE**.

19) `NOM POUR HORAIRE: HORAIRE 01` — Introduisez un nom pour l'horaire, comme décrit dans le tableau à la page 42.

20) `HORAIRE: 02)HORAIRE 02` — Programmez, si souhaité, d'autres horaires.

Définition d'un horaire d'activation de sortie

Un horaire d'activation de sortie peut activer et désactiver les sorties aux heures désirées. Chaque horaire peut commander quatre sorties.

Lors de la composition d'un horaire d'activation de sortie les paramètres suivants doivent être définis : **Sorties**, **Horaires**, **Vacances**, et **Nom**.

➢ **Définition d'un horaire d'activation de sortie:**

1) `FCT UTILISATEUR: 1) ISOLER` — Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [6] pour sélectionner **[6] REGLAGE TEMPS**.

2) `TAPEZ LE CODE: -` — Introduisez votre code utilisateur.

3) `REGLAGE TEMPS: 1) HEURE SYSTEME` — Sélectionnez **[5] PROGR.HORAIRE**.

4) `HORAIRE: 01)HORAIRE 01` — Sélectionnez un autre horaire que ceux déjà utilisés pour l'armement/le désarmement automatique ou pour limitation utilisateur.

5)

```
HORAIRE 02:
1)SERVICE/ARRET
```

Sélectionnez **[2] SP ON/OFF**.

6)

```
SP ON/OFF  S:02
1) SORTIE PROGR.
```

Sélectionnez **[1] SORTIE PROGR.**. Dans cette option vous sélectionnez la sortie qui est d'application dans cet horaire.

7)

```
SORTIE PROG.S:02
01) SORTIE 01  N
```

Spécifiez si la première sortie dans la liste doit être activée ou non. Utilisez la touche Stay / pour sélectionner **O** ou **N**:
O: Activée automatiquement.
N: Pas activée.

8) Spécifiez si les trois autres sorties de la liste doivent être activées automatiquement ou non. Sélectionnez-les avec les touches fléchées et suivez l'étape 7.

9)

```
SP ON/OFF  S:02
1) SORTIE PROGR.
```

Sélectionnez **[2] JOUR/TEMPS**.

10)

```
CHOISOR JOUR:
1) LUNDI
```

Définissez les horaires pour la semaine, comme décrit dans l'étape 12 à la page 37.

11)

```
SP ON/OFF   S:02
1) SORTIE PROGR.
```

Sélectionnez **[3] VACANCES**. Avec cette option vous pouvez définir l'activation des sorties pendant une période de vacances.

12)

```
SP VACANCES S:01
OUI/NON        N
```

N: Pendant une période de vacances, les sorties sont activées comme définies dans l'horaire.

O: Pendant une période de vacances, les sorties sont activées selon l'horaire défini dans les étapes suivantes, dans lesquelles les heures de démarrage et d'arrêt peuvent être programmées.



REMARQUE:

Si toutes les heures pendant les vacances sont programmées avec **00:00**, les sorties ne sont pas activées pendant les vacances.

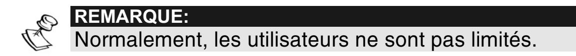
13) `NOM POUR HORAIRE:` `HORAIRE 02` — Introduisez un nom pour l'horaire comme décrit à la page 42.

14) `HORAIRE:` `03)HORAIRE 03` — Programmez, si souhaité, d'autres horaires.

Définition d'un horaire de limitation utilisateur

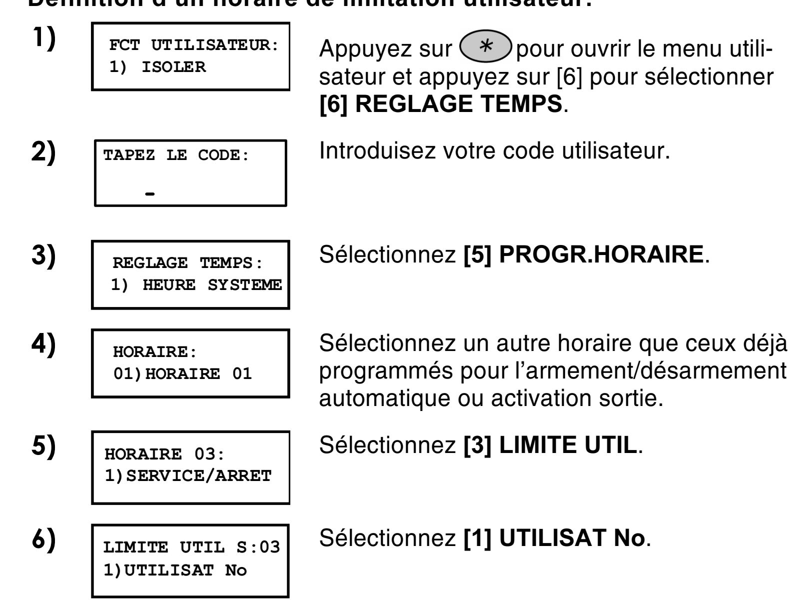
Un horaire de limitation utilisateur peut limiter les utilisateurs de manière qu'ils ne puissent pas désarmer le système pendant certains intervalles. Normalement, les utilisateurs du système ne sont pas limités.

Pour pouvoir définir un horaire de limitation utilisateur, les trois paramètres suivants doivent être programmés : **Utilisateurs**, **Horaire**, et **Nom**.



REMARQUE:
Normalement, les utilisateurs ne sont pas limités.

➢ **Définition d'un horaire de limitation utilisateur:**



1) `FCT UTILISATEUR:` `1) ISOLER` — Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [6] pour sélectionner **[6] REGLAGE TEMPS**.

2) `TAPEZ LE CODE:` `-` — Introduisez votre code utilisateur.

3) `REGLAGE TEMPS:` `1) HEURE SYSTEME` — Sélectionnez **[5] PROGR.HORAIRE**.

4) `HORAIRE:` `01)HORAIRE 01` — Sélectionnez un autre horaire que ceux déjà programmés pour l'armement/désarmement automatique ou activation sortie.

5) `HORAIRE 03:` `1)SERVICE/ARRET` — Sélectionnez **[3] LIMITE UTIL**.

6) `LIMITE UTIL S:03` `1)UTILISAT No` — Sélectionnez **[1] UTILISAT No**.

7)

```
UTILISAT No S:03
01)UTIL 01     N
```

Spécifiez si chaque utilisateur dans la liste doit être limité en ce qui concerne le désarmement du système ou non. Utilisez la touche (Stay) / (🔒) pour changer entre **O** ou **N**:

O: Utilisateur est limité.
N: Utilisateur n'est pas limité.

8)

```
LIMITE UTIL S:03
1)UTILISAT No
```

Sélectionnez **[2] JOUR/TEMPS**.

9)

```
CHOISIR JOUR:
 1) LUNDI
```

Programmez les intervalles pour la semaine, comme décrit dans l'étape 12 à la page 37.

10)

```
LIMITE UTIL S:03
1)ETIQUETTE.
```

Sélectionnez **[3] ETIQUETTE**.

11)

```
NOM POUR HORAIRE:
 HORAIRE 03
```

Introduisez un nom pour l'horaire, comme décrit à la page 42.

12)

```
 HORAIRE:
 04)HORAIRE 04
```

Programmez, si souhaité, d'autres horaires.

Chapitre 11: Programmation des touches rapides

[*] [9] [CODE] [#] [5]

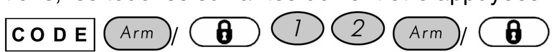
La ProSYS vous permet d'enregistrer une suite de commandes et de les attribuer à une touche fonction (touche rapide). Les commandes enregistrées sont exécutées quand on appuie sur la touche.



REMARQUE:
La fonction standard pour toutes les touches fonctions est l'armement en groupe, comme décrit à la page 23.

Avant de programmer une touche fonction, il est conseillé d'exécuter la séquence de commandes souhaitées, et de prendre note de chaque touche appuyée. Ces touches sont introduites en forme de caractères dans l'étape 4 de la procédure de programmation de la touche rapide.

Par exemple, pour armer les partitions 1 et 2 dans un système à 3 partitions, les touches suivantes doivent être appuyées :








Cet exemple nécessite la séquence de caractère suivante :

1234a12a



REMARQUE:
Les touches rapides ne peuvent pas être programmées pour exécuter des commandes de désarmement.

➢ **Programmation d'une touche fonction:**

1)
```
FCT UTILISATEUR:
1) ISOLER
```
Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez [9] pour sélectionner **[9] DIVERS**.

2)
```
TAPEZ LE CODE:
   -
```
Introduisez votre code utilisateur.

3)
```
DIVERS:
1) COMM. IMPRIM.
```
Sélectionnez **[5] BOUTON RAPIDE**.

4)
```
CHOISIR TOUCHE:
1) TOUCHE A
```
Le menu **CHOISIR TOUCHE** contient les quatre touches rapides. Sélectionnez la touche à programmer.

5)

```
APPUYER SUR A
POUR START/STOP
```

Appuyez sur **[A]** (ou touche sélectionnée dans l'étape 4).

6)

```
PROGR. TOUCHE A
```

Utilisez les touches numériques ou la touche Arm/ 🔒 pour introduire la suite de caractères qui correspond aux touches souhaitées, comme décrit à la page 44. Utilisez les touche fléchées pour déplacer le curseur.

7)

```
PROGR. TOUCHE A
1234a12a
```

Après avoir introduit la suite de caractères veillez à ce que le curseur se trouve juste après la série de caractères et appuyez de nouveau sur **[A]** (ou la touche rapide sélectionnée dans l'étape 4). La série de caractères est sauvegardée et attribuée à la touche rapide sélectionnée.

REMARQUE:
Pour l'introduction des caractères, il faut veiller à ce que le curseur soit positionné juste après le dernier caractère de la série. Sinon, le dernier caractère introduit et tous les caractères suivants seront effacés et la touche rapide n'exécutera pas ou pas complètement la fonction souhaitée.

8)

```
CHOISIR TOUCHE:
1) TOUCHE A
```

Si nécessaire, sélectionnez une autre touche rapide et répétez la procédure ci-dessus.

➢ Utilisation de la touche Arm pour la programmation des touches rapides

Dans l'étape 4 de la procédure précédente, les touches Arm/ et Stay / sont utilisées pour introduire et sélectionner les caractères. La liste suivante contient les caractères avec une description de leur fonction :

Caractère	Représente
0-9	Les touches numériques de 0 à 9.
A-D	Les touches fonction de A à D.
a	La touche Arm/ .
S	La touche Stay / .
*****	La touche *.
#	La touche # Disarm / #/.



REMARQUE:
Les touches numériques peuvent aussi être utilisées pour introduire des chiffres. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur.

Quand le caractère souhaité est affiché, appuyez sur Bypass / pour déplacer le curseur à la position suivante dans l'écran et introduisez le caractère suivant.

Après l'introduction de la série de caractères, veillez à ce que le curseur se trouve juste après le dernier caractère. Utilisez la touche Bypass / à cet effet.

Chapitre 12: Clavier proximité

Le clavier proximité vous permet d'utiliser une carte proximité pour armer ou désarmer le système ou pour activer ou désactiver les sorties, tel que le chauffage et l'éclairage.

La programmation des badges de proximité est effectuée à partir du **Menu utilisateur**. Pour la programmation d'un badge de proximité les trois options suivantes sont disponibles :

- **(RE)LIRE BADGE:** Ajoute un nouveau Badge de proximité (voir ci-dessous)
- **EFFACER VIA UTILISATEUR:** Efface un Badge de proximité en utilisant le numéro utilisateur, comme décrit à la page 47.
- **EFFACER VIA BADGE:** Efface un Badge de proximité en utilisant le Badge même, comme décrit à la page 48.

Cette partie contient aussi les instructions générales pour utiliser une étiquette d'approche, comme décrit à la page 49.



REMARQUES:

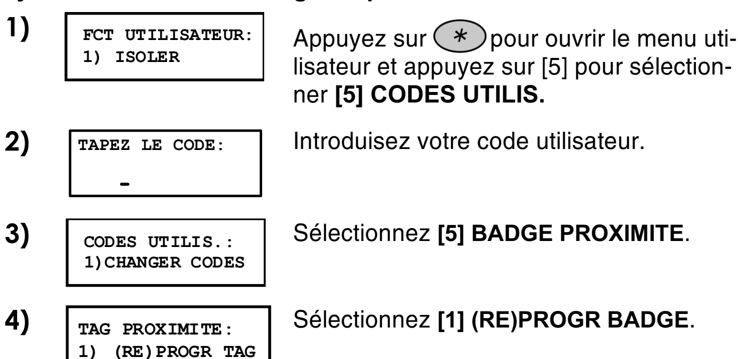
Les utilisateurs peuvent définir ou effacer leur propre Badge de proximité, pendant que le Responsable général peut définir ou effacer le Badge de **chaque** utilisateur.

Chaque Badge de proximité ne peut être attribué qu'à un seul utilisateur.

Ajouter un Badge de proximité

Si souhaité, un nouveau Badge de proximité peut être programmé pour chaque utilisateur du système.

➢ **Ajouter un nouveau Badge de proximité:**



1) Appuyez sur (*) pour ouvrir le menu utilisateur et appuyez sur [5] pour sélectionner **[5] CODES UTILIS.**

2) Introduisez votre code utilisateur.

3) Sélectionnez **[5] BADGE PROXIMITE**.

4) Sélectionnez **[1] (RE)PROGR BADGE**.

5)

```
CHOISIR UTILIS.:
00) 0     GRAND
```

Sélectionnez l'utilisateur auquel le Badge doit être attribué et appuyez sur .



REMARQUE:

L'affichage de (****) indique que l'utilisateur a déjà eu un Badge de proximité.

6)

```
UTIL.XX: TAG ON
PRESENTER LECTEUR
```

Placez le Badge de proximité à une distance de 3 à 7 cm devant les touches du clavier dans les 10 secondes. Le clavier lit le Badge de proximité et le sauvegarde dans la mémoire du système.

Si le Badge de proximité est programmé avec succès, un long bip retentit et un message de confirmation est affiché.

Si le Badge de proximité est déjà connu dans la mémoire du système, le message suivant est affiché : **Badge déjà en mémoire**.



REMARQUES:

Une fois le Badge de proximité programmé, il peut être utilisé à partir de tous les claviers.

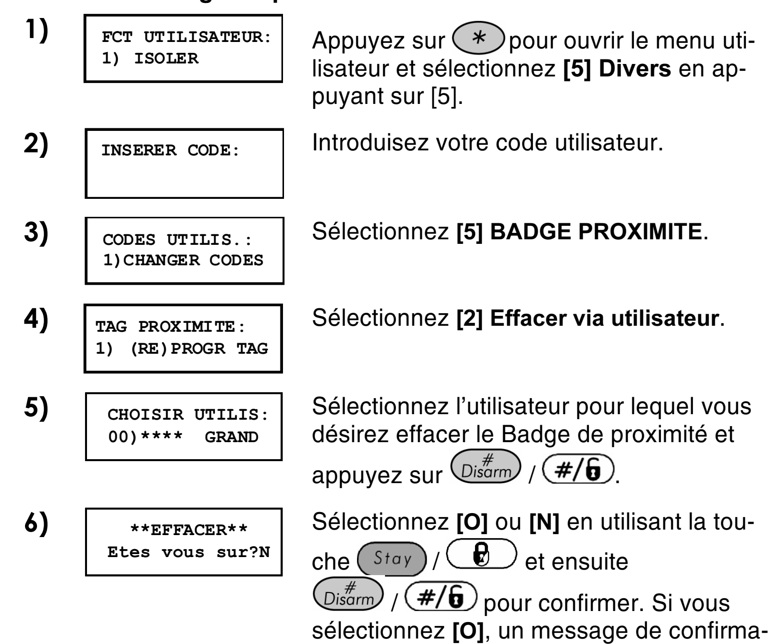
Le Badge de proximité programmé a la même autorité que celle du code utilisateur spécifié.

Si un utilisateur a le niveau d'autorité **SERVICE**, le Badge de proximité ne peut être utilisé qu'après la programmation du code utilisateur de cet utilisateur.

Effacer un Badge de proximité avec le numéro d'utilisateur

Vous pouvez utiliser cette option pour effacer un Badge de proximité au moyen du numéro utilisateur, si le Badge a par exemple été perdu.

➤ **Effacer un Badge de proximité via un numéro utilisateur:**



1) Appuyez sur [*] pour ouvrir le menu utilisateur et sélectionnez **[5] Divers** en appuyant sur [5].

2) Introduisez votre code utilisateur.

3) Sélectionnez **[5] BADGE PROXIMITE**.

4) Sélectionnez **[2] Effacer via utilisateur**.

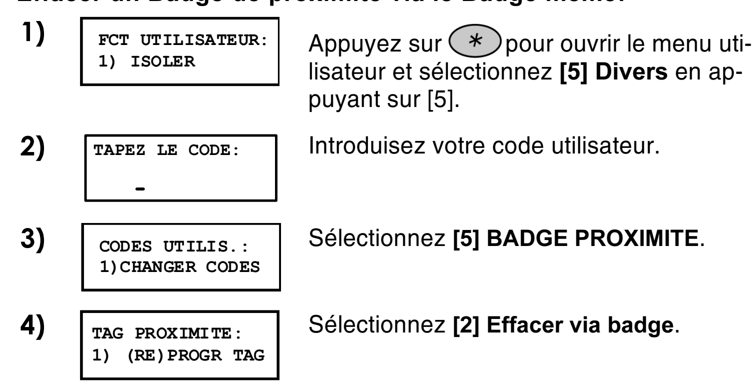
5) Sélectionnez l'utilisateur pour lequel vous désirez effacer le Badge de proximité et appuyez sur [# Disarm] / [#/🔓].

6) Sélectionnez **[O]** ou **[N]** en utilisant la touche [Stay] / [🔒] et ensuite [# Disarm] / [#/🔓] pour confirmer. Si vous sélectionnez **[O]**, un message de confirmation s'affiche: **Util.XX: BADGE est effacé**.

Effacer un Badge de proximité au moyen d'un Badge

Vous pouvez utiliser cette option pour effacer un Badge de proximité dont l'utilisateur **n'est pas ou plus** connu.

➢ **Effacer un Badge de proximité via le Badge même:**



1) Appuyez sur * pour ouvrir le menu utilisateur et sélectionnez **[5] Divers** en appuyant sur [5].

2) Introduisez votre code utilisateur.

3) Sélectionnez **[5] BADGE PROXIMITE**.

4) Sélectionnez **[2] Effacer via badge**.

5) `Présenter le TAG` `Au lecteur`

Présentez dans les 10 secondes le Badge de Proximité au clavier à une distance de 3 à 7 cm devant les touches.

Si le Badge de Proximité est effacé avec succès, le message de confirmation suivant s'affiche: **Util.XX: BADGE est effacé**.

Si le système ne reconnaît pas le Badge de Proximité, le message suivant s'affiche: **BADGE non attribué dans la mémoire**.

Utiliser un Badge de Proximité

Lorsqu'un Badge de Proximité est utilisé, les points suivants concernant les partitions attribuées sont importants:

✦ Si un code utilisateur est attribué à **seulement une** partition, la partition est automatiquement armée ou désarmée en présentant le Badge.

✦ Si un code utilisateur est attribué à **plus d'une** partition, utilisez les touches (Status)/(?) ou (Bypass)/(→) pour sélectionner les partitions exigées et appuyez sur (# Disarm)/(#/🔓).

REMARQUE:
CE!: Le clavier Proximity ne peut pas être utilisé en Grèce.

➢ **Pour utiliser un Badge de Proximité:**

✦ Tenez le Badge de Proximité près des touches du clavier à une distance d'environ 3 à 7 cm.

Selon l'autorité de l'utilisateur :

- La (les) partition(s) qui est (sont) attribuée(s) au code utilisateur est (sont) armée(s)/désarmée(s). (Demandez à votre installateur le nombre de partitions attribuées à votre code utilisateur.)

-OU-

- La sortie définie est basculée, (selon l'état actuel).

Chapitre 13: Menu Utilisateur Complet

La ProSYS est équipée d'un grand nombre de fonctions qui sont disponibles pour l'utilisateur via le menu utilisateur. Ce chapitre reprend le menu utilisateur complet avec une description détaillée des fonctions les plus fréquemment utilisées.

Pour appeler le *Menu Utilisateur*, appuyez sur (*) suivi de la touche rapide (voir tableau ci-après) et de votre code utilisateur. Pour par exemple activer le *Reset Zone*, appuyez sur :

(*) (2) (2) **[1-2-3-4]** (# Disarm) / (#/🔓).

Pour quitter le *Menu Utilisateur* et retourner au *Mode Normal*, appuyez sur : (*) (*)

Touche rapide	Fonction	Description
1 Exclure		
1	Exclure zones	Offre la possibilité d'exclure certaines zones intrusion du système, comme décrit page 21.
2	Reset exclusion	Enlève les exclusions effectuées plus tôt.
3	Exclure à nouveau	Reprend les exclusions les plus récentes.
2 Commande		
1	Sorties	Permet à l'utilisateur de commander des sorties pré-définies (par ex: éclairage, chauffage, commande moteur pour porte de garage, etc…), comme décrit page 23.
2	Reset Zone	Interrompt brièvement le courant des détecteurs de fumée raccordés sur le système. Une fois le reset effectué, ils sont à nouveau prêts à détecter de la fumée, comme décrit page 20.
3	SM arrêté	Arrête la transmission vers un numéro Suivez-moi. Utilisez cette option quand après une alarme il n'est pas nécessaire d'appeler les numéros Suivez-Moi.
4	Appel installateur	Effectue un appel vers votre installateur, pour programmer votre système à distance.
5	Installateur accepté	Semblable à l'option ci-dessus, cependant lorsque l'installateur appelle le système, il est possible avec cette option de donner le libre accès

Touche rapide	Fonction	Description
		au système pour la programmation à distance.
6	Message d'avis	Uniquement à l'usage de l'installateur. Certains protocoles de transmission ont un code information qui signale au centre de surveillance que l'installateur est entré ou sorti de programmation. Cette option diffère l'envoi de ce message de deux minutes de telle sorte que l'installateur puisse appeler plus vite le menu programmation.
7	Numéros SM	Permet d'introduire, de traiter des numéros de téléphone, qui sont utilisés par la fonction Suivez-moi. En cas d'alarme, votre système génère un appel vers un numéro de téléphone ou de sysytème de radiomessagerie défini. Si un module vocal est installé, un message audio préenregistré est envoyé. Consultez le Manuel programmation et de mise en forme du module vocal pour plus d'informations. Sans module vocal, seul des tonalités d'alarme seront transmises en cas d'alarme. Voir page 25 pour plus de détails sur la mise en forme des numéros Suivez-Moi.
8	U/D permis	Chaque fois que cette option est activée, votre installateur peut par la suite faire une liaison avec le système pour modifier à distance la programmation. Prenez contact avec votre installateur pour des informations complémentaires.
9	Message effacé	Enlève un message affiché à l'écran du clavier, qui est envoyé à partir du software Up/Download.
0	Message Stop	Envoie un "message annulation alarme" au centre de surveillance. Cette option est utilisée si une alarme a été provoquée par accident.

Touche rapide	Fonction	Description
3 Visualiser		
1	Défauts	Doit être utilisé quand le système a observé un défaut ou dérangement. Ceci est indiqué par le clignotement rapide de la LED ⏻, comme décrit page 56.
2	Mémoire alarme	Permet de visualiser les cinq dernières alarmes enregistrées par le système.
3	Pas prêt	Permet de visualiser toutes les zones qui ne sont pas prêtes à être armées.
4	Etat Zone	Permet d'observer toutes les zones du système et leur état actuel.
5	Mémoire	Permet de visualiser les événements du système avec date et heure.
6	Service Info	Indique des informations de service prédéfinies et la version du système.
7	Aperçu	Avec cette option vous pouvez définir ce que l'écran du clavier doit afficher: **Limité:** Le clavier donne le nom de la partition, l'heure et la date. **Tout:** Le clavier indique l'état de toutes les partitions utilisées. L'état de chaque partition est affiché au moyen d'une lettre: • **I:** Partition armée (absent) • **D:** Partition armée partiellement (présent) • **A:** Partition en Alarme • **N:** Partition pas prête à être armée • **G:** Partition prête à être armée
4 Entretien		
1	Test Clavier	Teste brièvement les indicateurs du clavier, le display et les indicateurs d'alarme externes du système.
2	Test Batterie	Test des batteries de secours du système.

Touche rapide	Fonction	Description
3	Fonction carillon Off	Utilisez cette option pour désactiver le buzzer d'un certain clavier de sorte qu'il ne réagisse plus avec les zones programmées avec la fonction carillon.
4	Fonction carillon On	Utilisez cette option pour activer le buzzer d'un certain clavier de sorte qu'il réagisse avec les zones programmées avec la fonction carillon.
5	Fonction carillon Partition Off	Utilisez cette option pour désactiver le buzzer de tous les claviers se trouvant dans une partition de sorte qu'il ne réagisse plus avec les zones programmées avec la fonction carillon.
6	Fonction carillon Partition On	Utilisez cette option pour activer le buzzer de tous les claviers se trouvant dans une partition de sorte qu'il réagisse avec les zones programmées avec la fonction carillon.
7	Buzzer Off	Utilisez cette option pour désactiver le buzzer du clavier. Pendant le temps d'entrée, de sortie, lors d'une alarme incendie ou d'une intrusion le buzzer n'émettra plus de son.
8	Buzzer On	Avec cette option, le buzzer est à nouveau actif de sorte qu'il produise à nouveau toutes les tonalités du système.
0	Test de marche	Utilisé pour pouvoir tester facilement le fonctionnement des zones sélectionnées dans votre système.
5 Pin Codes		
1	Modifier code	Permet de définir, de modifier ou d'effacer les codes utilisateurs, comme décrit page 27.
2	Autorité	Relie les codes utilisateurs à des niveaux d'autorité, comme décrit page 40.
3	Partition	Attribue des utilisateurs aux partitions.
4	Noms Utilisateurs	Ici vous pouvez attribuer un nom aux utilisateurs (max. 10 caractères).

Touche rapide	Fonction	Description
5	Badge de Proximité	Attribue des codes utilisateurs aux Badges de Proximité, qui sont utilisés avec les claviers de Proximité pour armer et désarmer le système, comme décrit dans les instructions du *Clavier de Proximité*.
6	Clé Digitale	Avec cette option, vous programmez les clés digitales qui sont utilisées pour armer et désarmer le système. Uniquement d'application lorsque votre système est muni de cette option.
7	Double code	Ici, vous attribuez un double code, comme décrit page 33.
6 Fonctions horaires		
1	Horloge	Permet de définir l'heure du système, comme décrit page 35.
2	Date	Permet de définir la date du système, comme décrit page 35.
3	ON suivant	Utilisé pour armer automatiquement un système désactivé à un moment spécifique dans les premières 24 heures. **Armement suivant** fonctionne seulement une fois, étant donné que le système efface le paramètre dès que l'armement a été effectué.
4	OFF suivant	Utilisé pour désarmer automatiquement un système activé à un moment spécifique dans les premières 24 heures. **Désarmement suivant** fonctionne seulement une fois, étant donné que le système efface le paramètre dès que le désarmement a été effectué.
5	Schéma horaire	Permet de définir des schémas horaires avec maximum deux intervalles de temps par jour, durant lesquels le système s'arme automatique, active les sorties ou empêche les utilisateurs de désarmer le système, comme décrit page 36.
6	Vacances	Ici vous pouvez définir max. 20 périodes et les partitions qui durant les vacances sont armées automatiquement.

Touche rapide	Fonction	Description
7 Programmation		
1	Installateur	Permet l'accès au menu avec les options de programmation pour l'installateur.
2	Sub. Instal-lateur	Permet l'accès à un menu limité avec options de programmation.

REMARQUE:
Consultez le *Manuel d'Installation et de Programmation ProSYS* pour plus d'informations sur les fonctions de programmation de l'installateur.

8 Contrôle d'accès		
1	Définitions	Défini le mode porte pour chaque porte et les critères lecteur pour chaque lecteur du système.
2	Schéma horaire	Configure les schémas horaires dans lesquels les utilisateurs ont accès au système.
3	Groupe accès	Défini l'accès aux portes pour des groupes d'utilisateurs durant des moments spécifiques.
4	Lire cartes	Ajoute/retire des utilisateurs (utilisateurs qui peuvent armer ou désarmer le système) et utilisateurs qui ont uniquement accès au chemin menant au système.
5	Paramètre Utilisateur	Défini les paramètres pour l'utilisateur, y compris l'attribution des codes PIN (Numéro d'Identification Personnel), l'attribution d'utilisateurs à des groupes d'accès spécifiques et l'effacement d'utilisateurs.
6	Ouvrir Porte	Ouvre une porte à distance à partir d'un *clavier* qui est défini pour cela dans le système.

REMARQUE:
Consultez le *manuel utilisateur du Contrôle d'accès* pour plus d'informations sur les fonctions contrôle d'accès.

Touche rapide	Fonction	Description	
9 Divers			
1	Contrôle Imprimante (pour la commande d'une imprimante on-line)	1 Imprimante 1 On	Active imprimante 1
		2 Imprimante 1 Off	Désactive imprimante 1
		3 Imprimante 2 On	Active imprimante 2
		4 Imprimante 2 Off	Désactive imprimante 2
2	Anti-code	Certains systèmes (définis pendant l'installation) ne sont pas prêts pour l'activation après qu'une alarme ou sabotage se soit produit. Pour ramener le système en *Mode Normal*, un code technicien ou un anti-code doit être introduit. L'introduction de ce code (qui est communiqué par l'installateur) ramène le système en *Mode Normal*.	
3	Contrainte rétablie	Désactive une sortie verrouillée qui a été activée comme résultat d'un désarmement sous contrainte.	
4	Message vocal	Ici, vous pouvez adapter les messages vocaux qui sont transmis quand un utilisateur appelle le système à distance via un téléphone. Voir *Manuel de Programmation et de commande du module vocal* pour plus d'informations.	
5	Bouton Rapide	Comme décrit page 42.	

Annexe A: Dérangements/Défauts Système

Le tableau suivant donne les états de dérangement possibles, la description de ceux-ci et les réactions recommandées.

Défaut	Description	Clavier LCD	Clavier LED	Action
Batterie basse	La batterie de secours est presque ou totalement vide et doit être chargée ou remplacée.	`Défauts:` `Centr.batt.basse`	LED Zone 1 clignote.	Prenez contact avec votre installateur.
Pas de tension réseau	La tension réseau est interrompue. Le système reste en fonctionnement sur la batterie de secours aussi longtemps que possible.	`Défauts:` `Centr.230V coupé`	LED Zone 2 clignote.	Contrôlez et rétablissez éventuellement le fusible sur lequel le système est raccordé. Prenez contact avec votre installateur.

Dérangement tension AUX	La tension d'alimentation interne du panneau, qui est utilisée certains composants (par ex: détecteurs de mouvement, claviers et détecteurs de fumée), a un défaut.	`Défauts:`
		`Cent.Défaut AUX`
		REMARQUE:
		L'indication ci-dessus ne peut pas être affichée si le défaut a influencé tous les claviers du système et les a mis hors fonctionnement.
			LED Zone 4 clignote.	Prenez contact avec votre installateur.

Code Sabotage (faux code introduit plusieurs fois)	Si activé par votre installateur, votre système communique un code sabotage comme dérangement.	`Défauts:`
		`Code Sabot.P=1`
		REMARQUE:
		P=1 renvoie à la partition dans laquelle le faux code a été introduit.
			LED Zone 5 clignote.	Lorsque le défaut a été affiché une fois (uniquement clavier LCD), il est automatiquement effacé.

Défaut	Description	Clavier LCD	Clavier LED	Action
Déran-gement ligne té-léphoni-que	La ligne télé-phonique qui est utilisée pour la communica-tion avec le centre de sur-veillance est soit débranchée soit hors fonc-tionnement.	Défauts: Ligne tél coupée	LED Zone 6 clignote.	Si tous les téléphones du bâtiment fonc-tionnent cor-rectement, prenez contact avec votre installa-teur. Si pas, prenez alors contact avec votre société de télécommuni-cation.
Déran-gement BUS	Un dérange-ment a été dé-tecté sur le bus qui communi-que avec les périphériques.	Défauts: KL=03 déft Comm. **REMARQUE:** Signifie que le système ne communique pas avec le troisième clavier (**KL=03**).	LED Zone 7 clignote.	Prenez contact avec votre installa-teur.
Horloge non défi-nie	L'horloge du système n'est pas définie. Ce-ci peut arriver quand le sys-tème a été tota-lement hors tension.	Défauts: Horloge Syst	LED Zone 8 clignote.	Définissez l'heure et la date du sys-tème.
Batterie basse dans l'aliment ation de secours	Concerne les alimentations de secours op-tionnelles.	Défauts: PS=1 Bat.basse **REMARQUE:** Signifie que le premier module d'alim. de se-cours (**PS=1**) a une batterie (presque) vide.	LED Zone 9 clignote. (demande un clavier LED 16 zones)	Prenez contact avec votre ins-tallateur.

Défaut	Description	Clavier LCD	Clavier LED	Action

Pas de tension réseau dans l'alim. de secours	Concerne les alimentations de secours optionnelles.	`Défauts:`
		`PS=1 230V oté`
		REMARQUE: Signifie que la tension réseau du premier module d'alim. de secours (**PS=1**) est absent.
			LED Zone 10 clignote.
			(demande un clavier LED 16 zones)
				Contrôlez et rétablissez éventuellement le fusible sur lequel l'alimentation de secours est raccordée. Prenez contact avec votre installateur.

Dérangement Sirène dans l'alim. de secours	Concerne les alimentations de secours optionnelles.	`Défauts:`
		`PS=1 déf Sirène`
		REMARQUE: Signifie que la sirène externe, qui est raccordée sur le premier module d'alim. de secours (**PS=1**) ne fonctionne pas.
			LED Zone 11 clignote
			(demande un clavier LED 16 zones)
				Prenez contact avec votre installateur.

Dérangement tension AUX dans l'alim. de secours	Concerne les alimentations de secours optionnelles.	`TROUBLE:`
		`PS=1  AUX TRBL`
		REMARQUE: Signifie qu'un dérangement s'est produit dans l'apport en courant interne du premier module d'alim. de secours (**PS=1**)
			LED Zone 12 clignote.
			(demande un clavier LED 16 zones)
				Prenez contact avec votre installateur.

Dérangement zone Jour	Une zone qui est désignée comme ZONE JOUR a provoqué un dérangement alors que le système était désactivé.	`Défauts:` `Porte Feu:Z JOUR`	La zone concernée clignote. (demande un clavier LED 16 zones)	Contrôlez l'intégrité de la zone désignée ou consultez votre installateur.

Annexe B: Tonalités Système

En plus des indications visuelles offertes par votre clavier, votre système est conçu pour donner des messages audibles lors de certains événements. Selon les circonstances, de telles tonalités peuvent être produites par le clavier de votre système ou par la sirène externe.

REMARQUES:

1. Si défini pendant l'installation, la sirène peut émettre un court "bip" lorsque la temporisation de sortie est expirée.
2. Si l'alarme d'urgence active ou non la sirène externe, est défini par votre installateur durant l'installation du système.
3. Les bips du clavier sont normalement activés en réponse au décompte de la temporisation entrée/sortie, aux alarmes incendie, aux défauts et autres. Si vous le désirez, ces bips peuvent être désactivés par votre installateur.
4. Une zone intrusion programmée avec la fonction carillon, générera un bip lorsque la zone est activée et cela quand le système est désarmé. La fonction carillon peut également être désactivée si elle n'est pas nécessaire.
5. Selon les décisions qui ont été prises au moment de l'installation de votre système d'alarme, les claviers peuvent émettre des bips durant cette alarme.

Evénement	Tonalité Clavier	Sirène
Alarme Intrusion	Bips rapides (voir remarque 5)	OUI (continu)
Alarme Incendie	Bips rapides (voir remarque 3)	OUI (interrompu)
Alarme Aide Clavier	Un seul bip	POSSIBLE (voir remarque 2)
Alarme Incendie Clavier	Bips rapides (voir remarque 3)	OUI (interrompu)
Alarme Panique Clavier	Un seul bip	NON

Evénement	Tonalité Clavier	Sirène
Armer/Désarmer	Une tonalité d'une seconde si achevé correctement; ou trois bips rapides si erreur (voir remarque 3)	NON
Introduction d'une série de touches erronée	Trois bips rapides (voir remarque 3)	NON
Temps d'entrée	Tonalités répétées lentement jusqu'à ce que le délai soit expiré. (voir remarque 3)	NON
Temps de sortie	Tonalités répétées lentement jusqu'à ce que le délai soit expiré (voir remarque 3)	POSSIBLE (voir remarque 1)
Introduction de data dans le menu utilisateur **(voir page 45)**	Une tonalité d'une seconde si achevé correctement; ou trois bips rapides si erreur (voir remarque 3)	NON
Dérangement Sirène / Dérangement Incendie	Trois bips rapides avec un intervalle de 10 secondes	NON

Annexe C: Tableaux schéma horaire

Utilisez le tableau suivant pour définir chaque schéma horaire.

Schéma horaire n°:__________ Nom schéma: ______________

<table>
<tr><th>Type programme</th><th colspan="4">Définitions Paramètres</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Armer / Désar-mer</td><td>Partition</td><td colspan="3">1 2 3 4 5 6 7 8</td></tr>
<tr><td colspan="2">Mode d'armement:
Armé
Partiel
Groupe</td><td colspan="2">Sélection groupe:
A B C D</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sortie-programme aide</td><td colspan="2">1e sortie n°:__________
2e sortie n°:__________</td><td colspan="2">3e sortie n°:_________
4e sortie n°:_________</td></tr>
<tr><td colspan="4">Remarque: Pour le schéma horaire sortie, vous pouvez définir un schéma différent durant les vacances.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Accès autorisé - utilisateur</td><td>Utilisateur #</td><td>Nom</td><td>Utilisateur #</td><td>Nom</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">Remarque: Vous pouvez choisir chaque utilisateur dans le système.</td></tr>
</table>

Jour	**Départ 1 HH:MM**	**Arrêt 1 HH :MM**	**Départ 2 HH:MM**	**Arrêt 2 HH:MM**
Dimanche				
Lundi				
Mardi				
Mercredi				
Jeudi				
Vendredi				
Samedi				

RISCO Group Garantie Limitee

RISCO Group, ses sous-traitants et filiales ("Vendeur") garantissent que leurs produits sont sans défaut en ce qui concerne le matériel et la finition pour un usage normal pendant 24 mois à partir de la date de production. Parce que le vendeur n'installe pas, ne raccorde pas lui-même le produit et parce que le produit peut être utilisé en liaison avec des produits qui ne sont pas fabriqués par le vendeur, le vendeur ne peut pas garantir le fonctionnement du système de protection qui utilise ce produit. L'obligation et la responsabilité du vendeur sur le plan de cette garantie sont expressément limitées aux réparations et aux remplacements, selon le choix du Vendeur, endéans un temps raisonnable selon la date de livraison, d'un seul produit qui ne satisfait pas aux spécifications. Le vendeur n'offre aucune autre garantie, explicite ou implicite, et ne donne pas de garantie en vue de débit facile ou d'opportunité pour un but spécifique.

En aucun cas le vendeur ne sera tenu responsable pour d'éventuels dommages accidentels, pour tentative de violation de cette garantie, explicite ou implicite, ou en raison d'autre base de responsabilité.

L'obligation du vendeur sur le plan de cette garantie ne comprendra pas de frais de transport ou de frais installation ou de responsabilité directe et indirecte ou de dommage ou retard.

Le vendeur ne déclare pas que son produit ne peut pas être mis en erreur ou doublé, que le produit prévient les dommages personnels ou perte de biens par vol, pillage, incendie ou autre; ou que le produit dans chaque cas offrira un avertissement ou protection adéquate. C'est l'acheteur qui peut diminuer le risque de vol, pillage ou incendie sans avertissement par une alarme correctement installée et entretenue, mais il n'y a aucune assurance ou garantie que cela ne surviendra pas ni qu'aucun dommage personnel ou perte de biens n'en résultera.

Comme conséquence de cela, le vendeur ne porte aucune personnalité dans le cas d'éventuels dommages personnels, dégâts aux biens ou perte de ceux-ci, venant d'une réclamation signifiant que le produit n'a pas donné d'avertissement. Si cependant le vendeur a une responsabilité, une garantie limitée sera appliquée pour perte ou dommage direct ou indirect, malgré la cause ou l'origine, la responsabilité maximale du vendeur ne sera pas plus élevée que le prix de vente du produit, qui sera le seul moyen de recours contre le vendeur.

Aucun collaborateur ou représentant du vendeur n'est autorisé à modifier cette garantie de quelque manière que ce soit ni à offrir une autre garantie.

AVERTISSEMENT: Ce produit doit au moins être testé une fois par semaine.

Contactez RISCO Group

RISCO Group offre un service clientèle et un support produit. Vous pouvez nous contacter via notre website (www. riscogroup.com) ou via les numéros de téléphone et de fax suivants :

Royaume Uni
National Sales: 0870 60 510000
Tel: +44-161-655-5500
sales@riscogroup.co.uk
technical@riscogroup.co.uk

Suisse
Tel: +41-27-452-24-44
sales-ch@riscogroup.com
support-ch@riscogroup.com

Italie
Tel: +39-02-66590054
info@riscogroup.it
support@riscogroup.it

USA
Toll Free: 1-800-344-2025
Tel: +305-592-3820
sales-usa@riscogroup.com
support-usa@riscogroup.com

Espagne
Tel: +34-91-490-2133
sales-es@riscogroup.com
support-es@riscogroup.com

Brésil
Tel: +55-11-3661-8767
sales-br@riscogroup.com
support-br@riscogroup.com

France
Tel: +33-164-73-28-50
sales-fr@riscogroup.com
support-fr@ riscogroup.com

Chine
sales-cn@riscogroup.com
support-cn@riscogroup.com

Belgique
Tel: +32-2522-7622
sales-be@riscogroup.com
support-be@riscogroup.com

Israël
Tel: +972(0)3-963-7777
info@riscogroup.com
support@riscogroup.com



5IN128UMFR